Nº 14
350 ptas.

OK SUPER CONSOLAS

Y ADEMAS:
ROBOCOP VS TERMINATOR
RANMA 1/2
DRACULA
SONIC CD
THE LEGEND OF ZELDA

EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

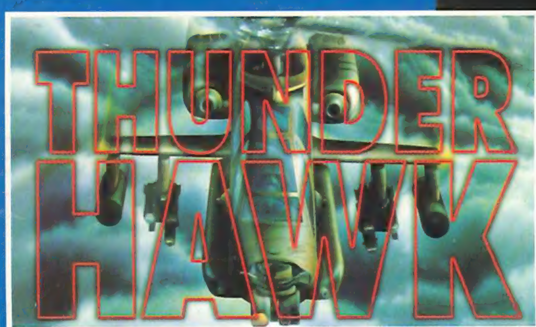


MEGA MAPAS COMPLETOS DE SUPER MARIO LAND 2



LAST ACTION HERO

¡TU TAMBIEN PUEDES SER UN HEROE!



TECNOLOGIA PUNTA PARA TU MEGA CD

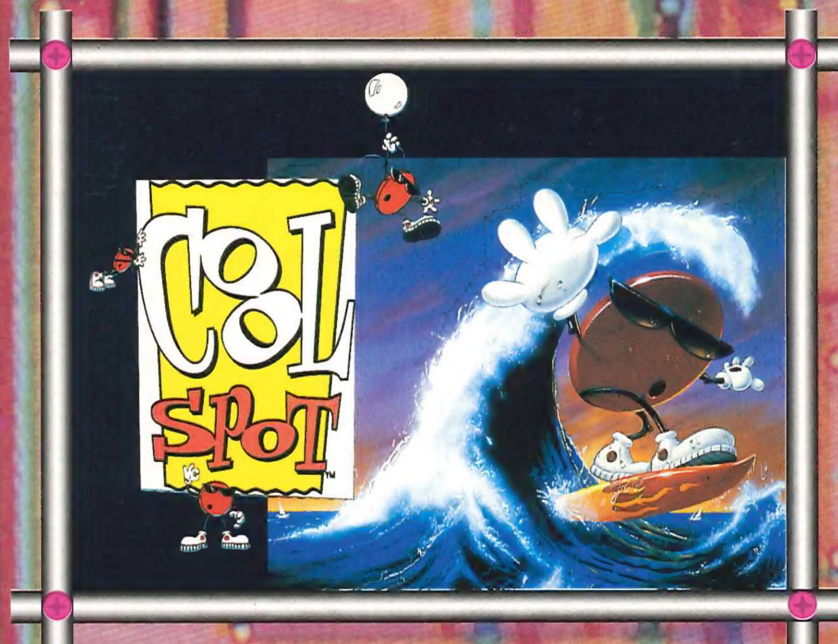


PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO...
¡¡¡ES LA BOMBA!!!



Disponible en GameBoy





Disponible en Super Nintendo

Disponible en Super Nintendo

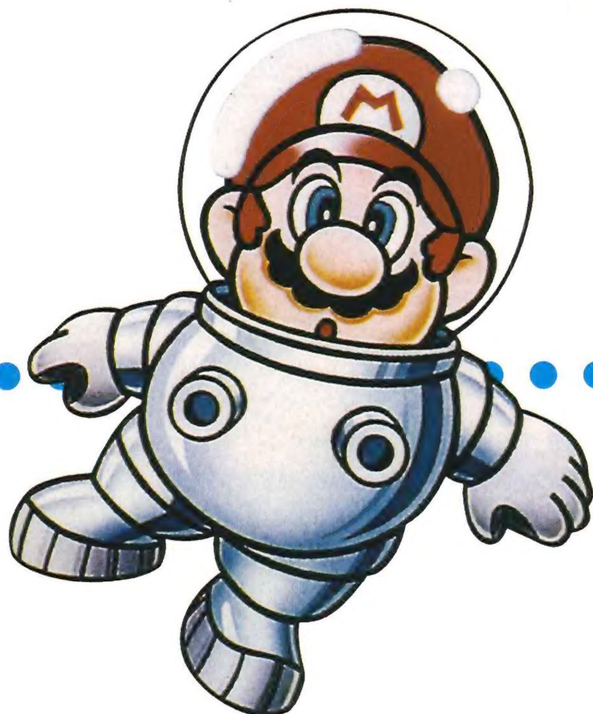




Disponible en Super Nintendo

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Aunque la mayoría de vosotros tengáis esta revista desde antes de fin de año, justo es reconocer que esta corresponde, realmente, al primer número del año 94. Así pues, debemos limitarnos al deseo de que hayáis pasado unas magníficas fiestas y a la impaciencia de saber que, en pocos días, nuestros amigos los Reyes Magos vendrán una vez más desde el lejano Oriente. Nosotros, en cambio, debemos conformarnos con el carbón qué, por lo general, solemos recibir en estas fechas. De todas formas, queremos contribuir a que S.S.M.M. te traigan lo mejor y, para eso, tan sólo debes consultar las páginas de un número, el de este mes, realmente espectacular:
En nuestra portada, «Last Action Hero», la versión consolera del último éxito de nuestro amigo Schwarzenegger. En PASARELA te obsequiamos con los mejores lanzamientos de este año nuevo, esto es, «Thunder Hawk», «Ranma 1/2», «The Legend of Zelda», «Sonic CD» y un sinfín de títulos más rebosantes de calidad. Por último nuestro MEGA MAPA con «Super Mario Land 2» y un especial SUPER TRUCOS de «Wiz´n´Liz», la última joya de Psygnosis. ¡Ah! no olvidaros de ser buenos...

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redactor Jefe: Juan Carlos Sanz
Redactores: Enrique Maldonado
Colaboradores: Enrique Rex, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain I 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

SUPER NEWS







LA BELLA Y LA BESTIA

● (MEGA DRIVE - SUNSOFT)





Aunque resulte ciertamente curioso que «Aladino» haya llegado antes a nuestras consolas que «La Bella y la Bestia» (teniendo en cuenta que esta última llegó a los cines de nuestro pais el año pasado), la verdad es que tampoco vamos a tener mucho tiempo en reflexionar sobre este particular, ya que Sunsoft nos va a quitar las ganas para ello lanzando simultanemante dos juegos, uno protagonizado por la Bella, «Beauty and the Beast: Belle´s Quest», y otro por la Bestia, «Beauty and the Beast: Roar of the Beast». El primero es una hermosa aventura con ingredientes de rol, y el segundo un clásico arcade con gráficos de gran calidad. Muy pronto en nuestras pantallas...





INSPECTOR GADGET

● (SUPER NINTENDO - HUDSON)

De dibujo animado a dibujo animado, y esta vez para recalar en el detective más torpe, ingenuo y alocado -después, of course, del inigualable Closeau- de la historia. Estamos hablando obviamente del Inspector Gadget, que próximamente va a visitar nuestras consolas de la mano de Hudson. ¡Gadgetojuego a la vistaaaa!





WE´RE BACK: A DINOSAURS STORY

● (SUPER NINTENDO - HI-TECH)



La dinomanía sigue en plena efervescencia, y a confirmarlo viene uno de los nuevos lanzamientos para los próximos meses, «We´re back: A Dinosaurs Story», un juego muy, muy sencillo que parece especialmente pensado para los más pequeños de la casa.



STAR WAR CHESS

● (MEGA CD - SOFTWARE TOOLWORKS)





Que el Mega CD es una máquina con capacidades revolucionarias es algo que ya nadie duda, pero por si acaso, Sega continua empeñada en sorprendernos con juegos cada vez más inusuales. Valga como prueba uno de los próximos lanzamientos para la más novedosa máquina de la compañía japonesa, «Star Wars Chess», que pasaría por ser un clásico ajedrez si no fuese por que sus piezas han sido sustituidas por personajes de la saga «La Guerra de las Galaxias». El sonido... alucinante, las animaciones... increibles, en fin, uno de los juegos cuya pista hay que seguir durante los próximos meses.

JOE & MAC 3

● (SUPER NINTENDO - ELITE)

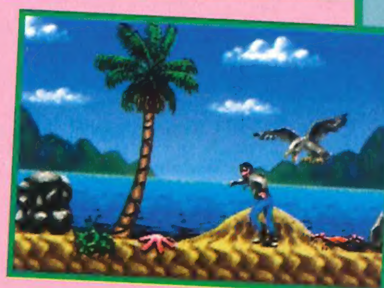


El por qué un juego llega a convertirse en éxito es un misterio que a veces ni las propias compañías logran comprender. Como prueba de ello valga este «Joe & Mac», que va a llegar a su tercera entrega, y que a excepción de la simpatía de sus personajes poco aporta que no tuvieran ya otros cientos de arcades de plataformas. Un nuevo caso para Julian Lago y sus «Misterios sin Resolver»...



LESTER THE UNLIKELY

● (SUPER NINTENDO-DTMC)



Podría parecer el típico empollón de la clase, pero mira por donde bajo esas gafitas y ese pelito repeinado se esconde un nuevo héroe del mundo del videojuego: su nombre es Lester, y ha sido elegido para protagonizar un extravagante arcade que pronto visitará nuestra Super Nintendo.

SOCKS THE CAT

● (MEGA DRIVE - KANEKO)



Que tiemblen Garfield, Isidoro, Tom, y Rocky Rodent, por que está a punto de ser lanzado al estrellato... un nuevo gato (¡toma pareado!). Su nombre, Socks, y su destino ser convertido en protagonista de un nuevo y vibrante arcade que nos llega de la mano de Kaneko.



DRAGON´S LAIR

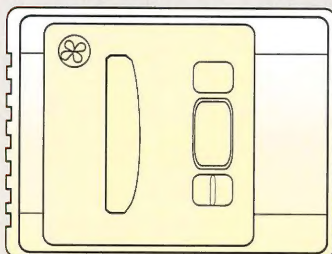
● (MEGA DRIVE - READY SOFT)

Hablabamos antes de las nuevas capacidades del Mega CD, y otro juego viene a recordárnoslas... y además no un juego cualquiera, sino una de las grandes leyendas del videojuego. Ni más ni menos que el mítico «Dragon´s Lair», que en esta versión CD va a lograr el mayor grado de afinidad con la versión original para las máquinas recreativas.





SUPER NINTENDO



SPACE ACE

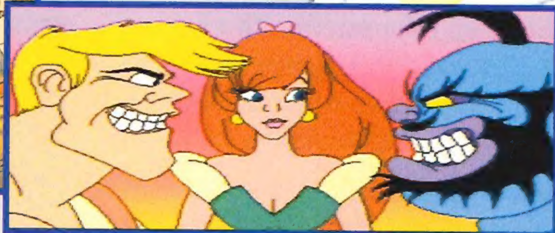
ODISEA ESPACIAL

PREVIEW: SPACE ACE
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: EMPIRE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Si sois aficionados a las máquinas recreativas, el nombre de Space Ace os sonará ya a leyenda, de la misma forma que ocurrirá con su fantástico predecesor, el mítico «Dragon´s Lair».



Tal vez a alguno de vosotros el nombre de Don Bluth os resulte también muy conocido, pero por si acaso, vamos a poneros en antecedentes. Junto con la insuperable escuela Disney, la factoría Don Bluth (cuyo creador -que le da nombre- puede presumir de haber trabajado con el mismísimo Spielberg en proyectos como las diferentes películas de «Fievel» o «El Valle de los Dinosaurios»), es uno de los más importantes estudios de animación del mundo.
Sin embargo, uno de los primeros trabajos que le ganaron una buena dosis de popularidad fue -paradójicamente- una máquina recreativa, la primera en utilizar tecnología de láser-disc, que seguramente gran parte de vosotros recordaréis: estamos hablando por supuesto de «Dragon´s Lair», que por aquel entonces rompió moldes en lo referente a calidad sonora y gráfica.



SALTO EN EL TIEMPO

Tal fue el éxito y la popularidad logrados por «Dragon´s Lair» que Don Bluth, directo responsable de las fantásticas animaciones del juego, decidió realizar una secuela que, conservando en líneas generales el desarrollo de su antecesor, aportaba una nueva visión de la aventura, dejando a a un lado la ambientación medieval y sustituyéndola por una totalmente futurista. El resultado fue bautizado con un nombre hoy ya legendario, «Space Ace», y su éxito no menos clamoroso que el obtenido por su predecesor.








Hecha este breve introducción, llega el momento de congratularnos por el hecho de que aquel mítico juego vaya ser lanzado muy pronto para nuestra Super Nintendo, y sobre todo, llenarnos de gozo por que este «Space Ace» para nuestra 16 bits no sólo nos ofrece gráficos y sonidos de calidad comparable a los de la máquina original, sino que además nos ofrece un desarrollo muy diferente al de aquella... dicho de otra forma, olvidaros de tener que tocar un determinado botón en el momento justo (sin duda el punto más flojo de aquellas máquinas): lo que se nos ofrece ahora es un arcade com multitud de fases diferentes a cual más adictiva, colorida y sorprendente. No queremos adelantaros más, pero si advertiros que el mes que viene os hablaremos con todo detalle de esta auténtica maravilla.

CONCURSO SUPER BOMBERMAN



Estamos seguros que al ojear nuestro anterior número os llamó poderosamente la atención un juego que destacaba por su sencillez, por su originalidad, por su capacidad de adicción, y sobre todo por ofrecer algo hasta el momento inédito para los poseedores de una Super Nintendo: que incluso tres o cuatro jugadores puedan echarse una partida simultaneamente. Pues bien, si ya os quedastéis entonces alucinados con Super Bomberman, más lo vais a estar aun cuando veais este espectacular concurso que Hudson, Columbia, Sony, Mail Centro y Ok Super Consolas nos hemos montado para que todos nos lo pasemos... ¡¡¡bombaaa!!! Seguir leyendo si no queréis perderos detalle...



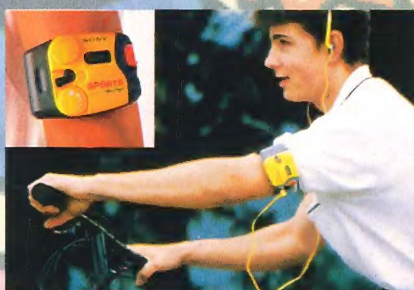
PRIMER PREMIO: Televisor 14 pulgadas Sony Black Trinitron modelo M 1400.



SEGUNDO PREMIO: Radiocassette con Compact Disc Sony modelo CFD - 10.



TERCER PREMIO: Radiocassette Sony con doble pletina modelo CFS - DW 38.



CUARTO PREMIO: Radio sport portátil Sony modelo SRF - 88.



Premio para cada uno de los cuatro finalistas: walkman Sony WK- EX - 23.



Lote de productos Bomberman para 40 cartas elegidas entre todas las recibidas.

BASES DE PARTICIPACION

¿Que os parecería venir a Madrid a disputar una electrizante eliminatoria en la que cuatro consoleros echarán la partida simultanea más explosiva de la historia del videojuego? ¡Fenomenal!, ¿verdad? Pues bien, para conseguirlo lo que tienes que hacer es muy sencillo. En esta misma página podrás encontrar un cupón donde además de los espacios reservados para que nos indiques tus datos personales (sobre todo no olvidaros de incluir vuestro número telefónico), encontrarás también una serie de sencillas preguntas que debes contestar. Para ello lo mejor que puedes hacer es acercarte a tu tienda de videojuegos y echarle un vistazo a la caja de Super Bomberman, donde encontrarás las respuestas que necesitas. Si te compras el juego, pues mejor aun, por que además podrás entrenarte por si fueras elegido para la gran final. Si ese es tu caso, ¡enhorabuena¡, por que tanto si quedas en cuarta, tercera, segunda o primera posición vas a tener un regalo fantástico (echa un vistazo en esta página). De todas formas, si no estaís entre los cuatro privilegiados escogidos para la gran final (que serán los remitentes de las cuatro primeras cartas que se extraigan en el sorteo que se celebrará el día 31 de Enero de 1994 no os preocupéis, por que podréis conseguir uno de los 40 premios (consistentes en un lote de productos Bomberman como gorras, camisetas, pins, muñecos o llaveros) que se sortearán entre el resto de las cartas que lleguen a la redacción de Ok Super Consolas.





CONCURSO SUPER BOMBERMAN

CONCURSO SUPER BOMBERMAN

¡ESTO ES LA BOMBA!



IMPORTANTE

- Si eres elegido para la gran final, recuerda que tu primer regalo es un viaje a Madrid para tí y un acompañante, para acudir a la tienda especilizada en videojuegos Mail Centro, donde se celebrará la final el día 26 de Febrero de 1994.
- Si eres de Madrid y resultas elegido para la final, no te sientas defraudado, tu viaje no va a ser menos espectacular... ¡A ver que cara se te queda cuando veas el cochazo que te va a ir a buscar!
- Recuerda que el plazo de recepción de cartas finaliza el día 31 de Enero de 1994, tras lo cual, y una vez celebrado el sorteo, Ok Super Consolas se pondrá en contacto con los cuatro elegidos para la gran final.
- Los cupones para participar en el concurso (no valen fotocopias) deben ser enviados en un sobre a la siguiente dirección:

OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO SUPER BOMBERMAN • OK SUPER CONSOLAS
EDITORIAL NUEVA PRENSA • PLAZA DEL ECUADOR, 2 1ºB 28016 MADRID

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1) ¿Como se llama el adaptador que permite jugar de 1 a 4 personas con Super Bomberman?

....

2) ¿Cuantas etapas tiene Super Bomberman en el modo de 4 jugadores?

....

Nombre .... Apellidos ....

Dirección ....

Código Postal .... Ciudad ....

Provincia .... Teléfono ....













CONCURSO SUPER BOMBERMAN

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE

FOUR WAY PLAY

ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES

SEGA

Si eres aficionado a los fantásticos juegos de EA Sports, como los recientemente aparecidos EA Fifa International Soccer o John Maden 94, sabrás que una de las últimas innovaciones que nos han ofrecido los cartuchos de esta prestigiosa compañía es la posibilidad de poder jugar una, dos, tres e incluso cuatro personas de forma simultanea. Para estos dos últimos casos, y dado que nuestra Mega Drive sólo posee dos conectores para control pad, es necesario este adaptador que ahora podemos ya adquirir en nuestro pais, y cuya función es precisamente esa, permitirnos conectar hasta cuatro control pads (u ocho, si adquirimos dos adaptadores) a nuestra consola. Además de los juegos citados, otros como Wimbledon Tennis (4 jugadores), Ultimate Soccer (8), Gauntlet 4 (4) o Columns 3 (5) permiten utilizar el Four Way Play.



SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO - SUPER NINTENDO

CONQUEROR 2

JOYSTICK PROGRAMABLE

PROEIN



Los diseñadores de joysticks están logrando que estos, como se suele decir de las ciencias, adelanten que es una barbaridad. Como prueba valga este nuevo modelo que Quickshot (una de las compañías más veteranas en esto de diseñar joysticks) acaba de lanzar para nuestra Super Nintendo, y que además de su sofisticada apariencia, nos ofrece algunas cualidades ciertamente innovadoras: posibilidad de programar ciertas secuencias de movimientos (ideal para conseguir los golpes especiales en los arcades de lucha), rotación de la placa sobre la que se sustentan los botones para poder colocarlos como nos resulte más comodo, y por supuesto otras funciones clásicas de los control pads más equipados, como son por ejemplo el Auto-Fire, el Turbo o la posibilidad de ralentizar el juego (el slow motion). Un control pad en definitiva funcional, muy completo y 100% recomendable para sacarle el máximo partido a tu consola.

SG PROGRAMPAD

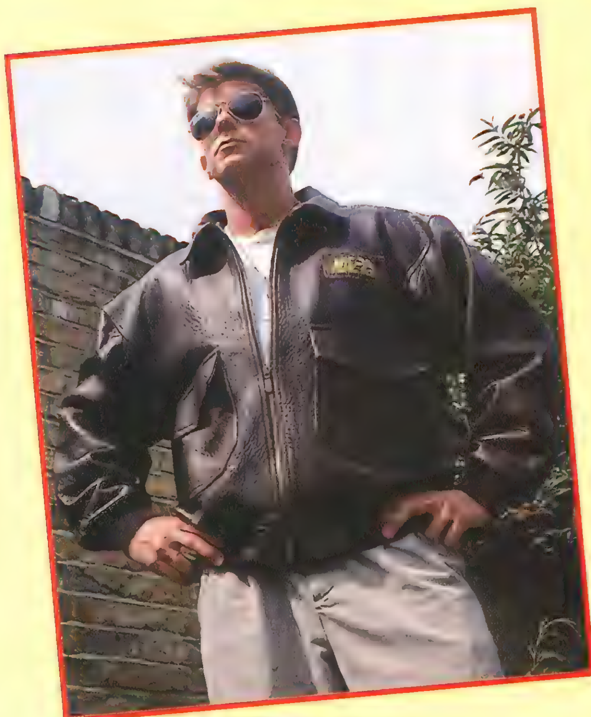
JOYSTICK PROGRAMABLE

DRO SOFT

Pues si, como podéis ver, los usuarios de Mega Drive tampoco se van a quedar sin una de las últimas innovaciones dentro del mercado del diseño de joysticks: la aparición de control pads programables. En esta ocasión el modelo que se nos ofrece no sólo incorpora esta suculente ventaja, que nos permite introducir secuencias de pulsaciones y movimientos que quedan almacenadas en memoria y que luego podemos ejecutar con la sola pulsación de un botón (ideal para los golpes especiales de juegos como «Street Fighter»), sino que también aporta un sugerente diseño transparente al que le pone la guinda final la incorporación de un display digital (parecido al de los relojes) donde se nos informa de como tenemos configurado el control pad. Por supuesto otras funciones como el Auto Fire o el Slow motion también están incluidas.



RESULTADO CONCURSO MIG 29 (DOMARK)



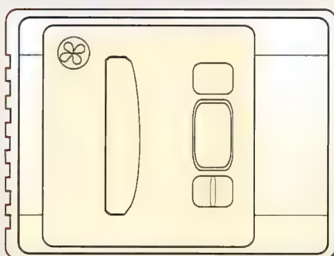
EL GANADOR DE LA SENSACIONAL CAZADORA MODELO AVIADOR HA SIDO

JOSE LUIS VELAZQUEZ DE CASTRO

DE PUERTO LLANO (CIUDAD REAL)



SUPER NINTENDO



Pasarela: LAST ACTION HERO
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: SONY
Distribuidor: .
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

LAST AC



¡QUE DURO E

Como hasta el momento ha ocurrido con la mayoría de los filmes protagonizados por el austriaco de oro, más conocido por Arnold Schwarzenegger, hoy nos encontramos ante un título, «Last Action Hero» cuyo parecido con la película del mismo nombre, se encuentra más en la dificultad de ser un auténtico héroe, que en su propio argumento...



Todos hemos soñado alguna vez con meternos dentro de la película que protagoniza nuestro héroe favorito, al igual que le ocurre a Danny Manigan en el film que

TION HERO







que para nosotros ha creado la inagotable compañía Sony Imagesoft.

MAS QUE UN HEROE

Antes de comenzar, y a modo de presentación, vamos a comentarte un hecho que hasta ahora habíamos llevado con bastante dignidad.
De todos es conocido que los que aquí trabajamos somos auténticos expertos en esto de acabar con todo tipo de juegos (flores) o que nunca un juego se ha resistido a nuestros «pokeadores» (más flores). Bien, con este «Last Action Hero» las pasamos realmente canutas e incluso, estuvimos a punto de abandonar. Por suerte, nuestro amigo Eduardo, con la habilidad que este atesora en sus «manostijeras»,







S SER DURO!

sirve como argumento a este título. Un ticket mágico, un preestreno inolvidable y una película de acción como las que tan sólo Jack Slater sabe interpretar, son lo único que necesitamos para recrearnos con un arcade tan difícil como la vida misma. Pensándolo bien, tan sólo necesitamos del cartucho consiguió sacarnos del apuro que habría supuesto quebrantar una racha de cientos y cientos de títulos «destripados». Creo que sobre la dificultad no queda ya nada más que decir, ¿verdad?

DE CARRERAS

Si todavía no has llegado a la desesperación, prepárate a sufrir con esta vertiginosa fase. Bombas, minas, rampas, proyectiles y camiónes, dispuestos a ponerle fin a un sueño del que nunca queríamos depertar...





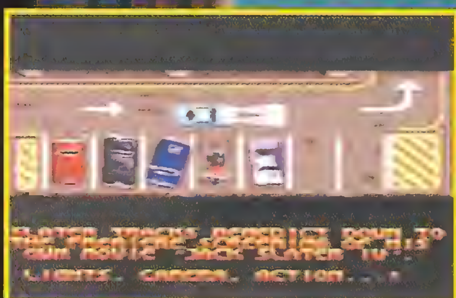


LAS FASES

El aparcamiento de la policía, el garaje, el hotel y el cine serán algunas de las peligrosas fases que deberás atravesar antes de enfrentarte al mismísimo «The Ripper».
La elevada dificultad que vas a encontrar en ellas son una auténtica experiencia que hasta ahora nunca habías vivido.











LUCHAS CALLEJERAS

Muchos de vosotros habréis jugado a un clásico entre los clásicos que responde al nombre de «Double Dragon».





Sus luchas callejeras se hicieron famosas gracias a un sistema de juego que conjuntaba la adicción que crea un típico arcade con la estrategia de los mejores juegos de lucha. Ahora, «Last Action Hero» se sirve de un sistema parecido, aunque con una presentación en pantalla un tanto diferente. Ahora la perspectiva utilizada es bidimensional con scroll horizontal. Así, debemos avanzar mientras la mano que aparece en el centro de la pantalla nos lo indique, hasta llegar al punto en que nos debamos enfrentar a nuestros enemigos. Después de acabar con ellos, deberemos seguir en busca de nuevos esbirros...

LOS ENEMIGOS





Los hemos contado y tan solo son cuatro: un par de macarras con navaja y bate d ebeisbol, un pistolero y una desaprensivo que lo único que hace es lanzar cóckteles molotov. Pocos pero muy, muy peligrosos... y difíciles de eliminar.

FASEANDO

Todo ello debemos llevarlo a cabo en los 6 niveles de que consta el juego, debiendo enfrentarnos -como no- al ya omnipresente enemigo de final de fase al finalizar cada una de ellas, y todo ello, dando patadas y puñetazos. Divertido, ¿no? Por último, una esquizofrénica fase en la que, a bordo de nuestro automóvil, debemos tratar de alcanzar el final de una interminable avenida en la que debemos esquivar todo tipo de vehículos, proyectiles y trampas.





E.F.F.

Nuestros queridos amigos de final de fase están aquí, como siempre, dispuestos a hacernos la vida imposible. Son pocos pero variados y, como todos los demás en este cartucho, muy, muy complicados de eliminar.



EL ULTIMO JUEGO DE ACCION





Sony ha creado un juego en el que la acción y los golpes asoman por encima del resto de aspectos. No creemos que los señores de Sony hayan metido la pata en esta ocasión, pero si hemos de reconocer que uniendo la extrema dificultad del juego, con la pobre ambientación del juego y el escaso número de enemigos, lo único que se ha conseguido es devaluar un producto que de otra forma podría haber sido todo un auténtico éxito. Reconocemos haber pasado buenos ratos con este juego, pero nos negamos a tener que utilizar elementos externos -lease pokeadores de vidas infinitas como el Game Genie o el Action Replay- para conseguir ciertas ayudas que nos permitan terminar el juego ya que, de otra forma, este sería imposible de finalizar. Tan sólo queda hacer un pequeño apunte sobre la música, un tanto estridente, y sobre la presentación, un tanto pobre. En fin... «Last Action Hero».

EDUARDO MANOSTIJERAS

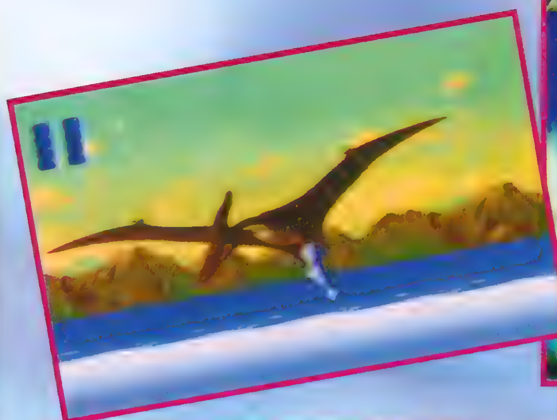






MEGA CD







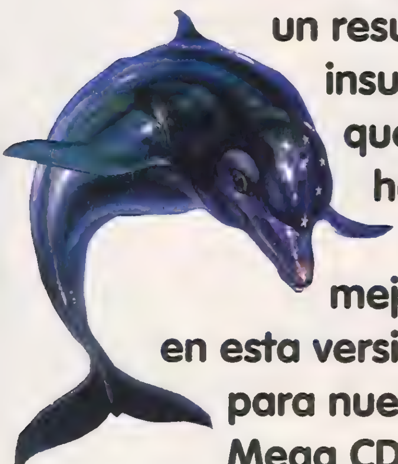




Pasarela:
ECCO THE DOLPHIN
Consola: MEGA CD
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

MUNDO SU

Cuando «Echo the Dolphin» apareció para Mega Drive, nuestra opinión no pudo ser más favorable: combinar la simpatía que producen los delfines con un desarrollo de juego sumamente original, dió un resultado insuperable, que ahora ha sido incluso mejorado en esta versión para nuestro Mega CD.



Como ocurre con los dinosaurios, los delfines despiertan entre los humanos -muy especialmente entre los de menor edad- una simpatía extraordinaria. Tal vez la explicación pueda dárnosla algo que los científicos estudian desde hace bastantes años: la increible inteligencia -casi humana en algunos aspectos- de estos mamiferos acuáticos, cuyos gestos además, parecen en muchos momentos expresarnos verdaderos sentimientos: alegría, tristeza, miedo...

Por ello, y sin querer ofender a los canes, los delfines podrían ser incluso considerados

EL VIDEO GRADO A LA ESTRELLA DEL OCEANO

Una de las grandes sorpresas que ofrece este «Ecco the Dolphin» para Mega CD es la inclusión de unas bellas secuencias de video, con animación en tiempo real y con algunas interesantes informaciones -eso si, en inglés- sobre los delfines. Si llegas hasta la Librería podrás deleitarte contemplándolas.



ECCO THE DOLPHIN

como los mejores amigos acuáticos del hombre, hecho que podría explicar el por que Sega eligió a un simpatico delfín, Ecco, para convertirlo en protagonista de un videojuego que brilla especialmente por su original desarrollo, su relajante ambientación y su belleza visual... si, «Ecco the Dolphin» parece desde luego el primer juego «New Age».

acompañar a un nuevo amigo, Ecco, en su divertida pero arriesgada aventura.
¿Qué es lo que tienes que hacer? Muy sencillo, ayudar a Ecco a descubrir que ha ocurrido con todos sus amigos del mar, desaparecidos tras ser capturados por una extraña fuerza que los mantiene prisioneros. Para ello tendrás que recorrer un montón de escenarios submarinos,



BMARINO





EN EL FONDO DEL MAR...

¿Te gustaría surcar los mares, brincar entre las olas y descubrir los misterios de la profundidades oceánicas? Pues estás de suerte, por que ya no hace falta que te compres más videos del capitán Costeau: ahora puedes

poblados por peligrosas criaturas como pulpos gigantes, medusas, tiburones, y descubrir la forma de superar cada nivel, ya que más que un arcade, «Ecco the Dolphin» es una singular aventura tan original en su concepto como en su desarrollo.





¿DONDE ESTAN LAS CLAVES?

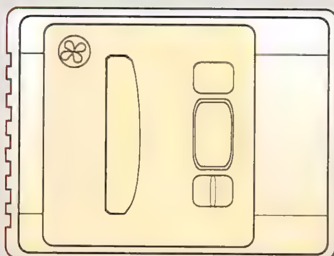
No vamos a decirlo ya más veces: este nuevo juego para tu Mega CD te va a sorprender sobre todo por su concepto, completamente atípico entre tanta invasión de juegos de lucha, deportivos y de plataformas. Esto, junto a unos bellos gráficos, unos perfectos movimientos -es toda una delicia ver a Ecco saltar y nadar- y la inclusión en esta versión CD de una banda sonora tan apropiada como relajante, hacen de este juego toda una maravilla que no te puedes perder. Vamos, quítate la ropa y lánzate al oceano, la aventura te espera.

MR.LYNCH



PASARELA

SUPER NINTENDO



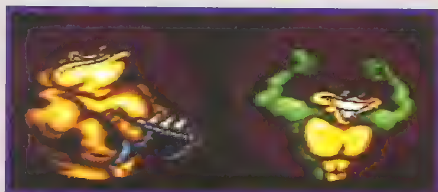
Pasarela: BATTLETOADS
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: RARE SOFT
Distribuidor: NINTENDO
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1 ó 2

BATTLETOADS



LA PRUEBA

Las Battletoads, personajes que parecen haberse consagrado como principales mascotas de una productora tan prestigiosa como RARE, aparecen por fin en nuestra Super Nintendo de la mano de un cartucho que, pasando por alto la terrible dificultad que entraña, posee una calidad realmente asombrosa.



Las Battletoads, que ya tuvieron la posibilidad de demostrar su valía en casi todas las consolas del mercado, vuelven a la carga en nuestra Super Nintendo de la mano de una productora como Rare, nombre que desde siempre hemos relacionado con las innovaciones y los clásicos (recordemos que ellos fueron los creadores de una técnica que nos sorprendió a



todos en su día, y que respondía al nombre de «Filmation»). Trás obtener las más variadas críticas de cada

LAS MONTAÑAS DEL CAOS

Es de las pocas fases que siguen las pautas marcadas por las anteriores versiones de este título. Concebido como un clásico arcade de lucha (al más puro estilo Double Dragon), posee la dificultad justa como para tenernos delante de la pantallas durante un buen, y largo, tiempo.



(IN BATTLEMANIACS)

una de sus anteriores versiones, llega la hora de explotar las posibilidades de una máquina como la Super Nintendo que permite crear, entre otras muchas cosas,

historia, no por el argumento en sí, sino por los increíbles nombres y artilugios que este se ha inventado para conseguir que dicho guión fuese «algo» distinto.



EL BOSQUE

No tenemos muy claro porqué se le ha puesto este nombre a la fase que nos ocupa, cuando el escenario en que se desarrolla es una profunda chimenea por la que debemos bajar esquivando todo tipo de enemigos. Es algo difícil, pero no tanto como el nivel que viene a continuación.



que además de utilizar nuestra habilidad, debemos poner a prueba (tan sólo de vez en cuando) nuestra inteligencia (ultimamente me hacen pensar demasiado estos juegos), de hecho, ninguna de las cinco fases de que consta este juego tienen nada que ver entre si. Con esto, además de conseguir variedad, se logra mantener al jugador



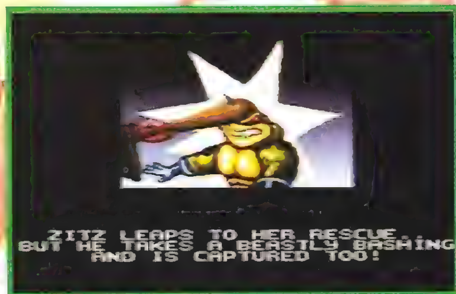
DE LA RANA

juegos tan espectaculares como el que ahora nos ocupa. Profundizar en el argumento del juego puede resultar bastante inútil si tenemos en cuenta que este se resume a lo de siempre: malo muy malo que quiere gobernar el mundo y que se inventa las más increibles tretas para conseguirlo. De todas formas, no está de más destacar la imaginación del señor que haya creado esta original

EN LA VARIEDAD ESTA EL GUSTO

Ya que en este mundo somos algo más de cinco mil millones de personas, es obvio pensar que todas ellas no van a tener los mismos gustos (estas reflexiones tan profundas van a acabar conmigo), por ello, cuanta más variedad tenga un juego, mayor rango de aceptación tendrá este. Así, los señores de RARE nos han preparado un cartucho en el



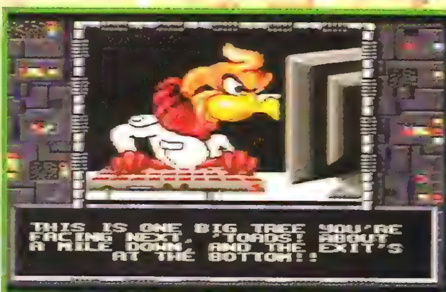


MOTOS VELOCES

¡Santo cielo! Es obvio que los señores de RARE no son conscientes de lo que han creado aquí. Recorrer un estrecho reguero de mocos a velocidades de vértigo, esquivando obstáculos que no da tiempo a divisar, es algo que puede acabar con los nervios del mismísimo «hombre horchata». Criminal.









enganchado a la pantalla en busca de esa fase que este todavía no ha tenido la oportunidad de ver. Aunque, en este caso, lo de mantener enganchado a la pantalla venga un poco grande por cierto aspecto que comentaremos en el último apartado de esta crítica.

¡¡¡QUE DIFICIL!!!

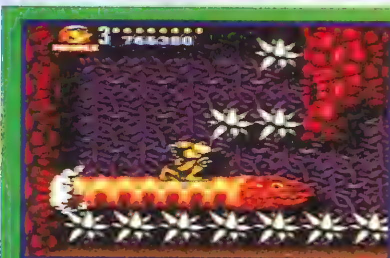
Si hay alguna palabra que defina en su totalidad a cada uno de los juegos de RARE (antigua Ultimate), esa es la palabra «dificultad». No es que la dificultad de este juego sea excesiva, no, simplemente pensamos que semejante calificativo no abarca ni de lejos la idea que nosotros tenemos en mente. Dificultad aberrante se aproximaría de hecho mucho más a lo que queremos expresar.

Con este pequeño -pero gran- inconveniente no queremos desmerecer la labor final de un equipo de programación que ha sabido combinar unos magníficos gráficos con unas insuperables animaciones y unas simpatiquísimas músicas. La dificultad en este caso puede ahorrarte algún dinero que otro, ¿como?, bueno, hazte con este cartucho e intenta acabar con él. Te aseguro que antes de los Reyes del '95 no lo habrás conseguido.

Se han pasado «un pelo».

EDUARDO MANOSTIJERAS

LA VENGANZA DE KARNATH

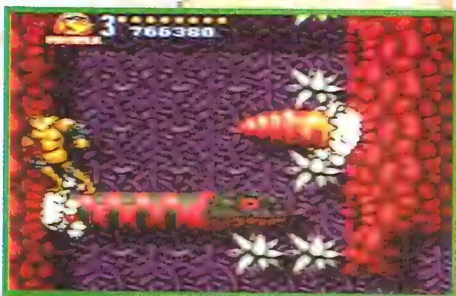


¡Menuda venganza! no la querría ni para el peor de mis enemigos. Hemos conocido torturas que acaban físicamente con el pobre sacrificado, pero torturas psíquicas como esta, pocas, por no decir ninguna. Si has conseguido llegar hasta aquí, mereces entrar en el libro Guinnes de los records.

LOS TRACTORES

Si no has tenido bastante, con esta fase ya no tendrás excusa para acordarte de los programadores. ¿Qué debes hacer? Bueno, correr o ser seccionado en dos. A veces la realidad es muy, muy cruda. Se siente...















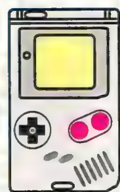
SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.



KIRBY'S DREAM LAND
El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?

THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?

4 Ases en tu Mano



¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.





DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.

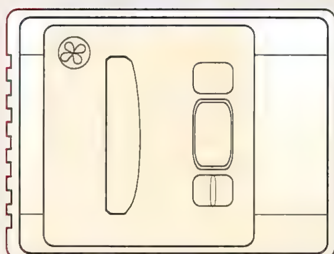
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)

GAMEBOY™

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

SUPER NINTENDO



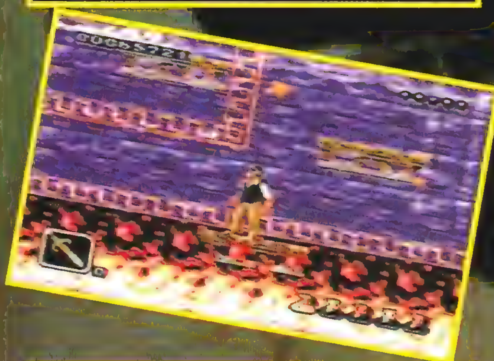
Pasarela:
DRACULA
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Jugadores: 1

Con sólo pronunciar su nombre, y de forma inevitable, escalofrios de terror surcan nuestra espalda. El, el principe de las Tinieblas, el Señor de la Noche, llega a nuestra consola para llenarnos de temor e inquietud... ¿podremos, nosotros simples mortales derrotar al Vampiro?

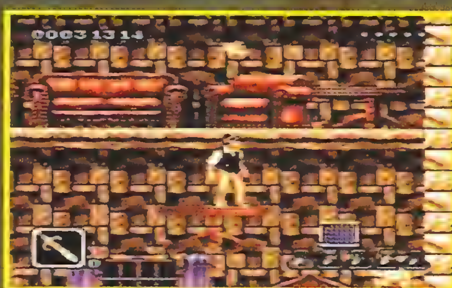


DRACULA







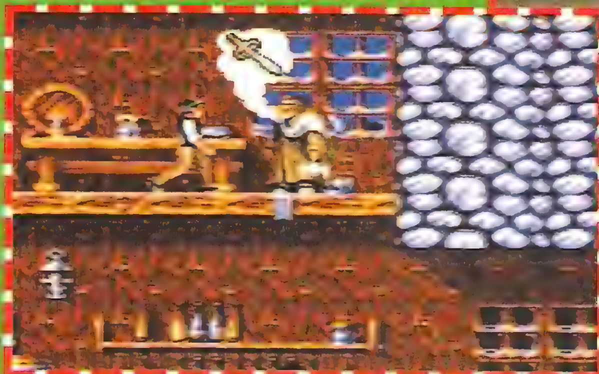




Curioso, muy curioso lo que está ocurriendo con la clásica novela de Bram Stoker. Si Coppola traicionó en cierta forma el espiritu del relato, convirtiendo los avatores del Conde Drácula en una inmortal historia de amor (logrando eso si, realizar una obra maestra con secuencias dignas de figurar en la antología del cine), ahora Sony, la creadora de este nuevo juego para nuestra Super Nintendo ha sido la encargada de darle un nuevo giro a la historia, robándole el protagonismo al propio Vampiro para dárselo a John Harker, el caballero victoriano

LE LLAMABAN VAN HELSING

John Harker va a contar con una inestimable ayuda para derrotar a Drácula: si encontramos a Val Helsing, este nos facilitará un arma, aunque eso si, tendremos que buscarla por los laberinticos mapeados.



SANGRE FACIL







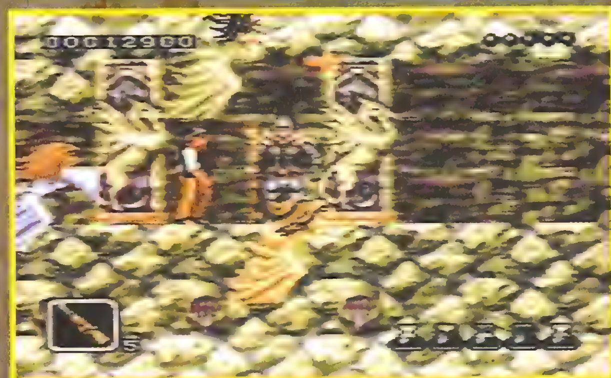
que se enfrenta con Drácula para recuperar a su novia, Mina, que es en realidad la reencarnación de Elisabeth, la esposa suicida del Conde.

HE CRUZADO OCEANOS DE TIEMPO...

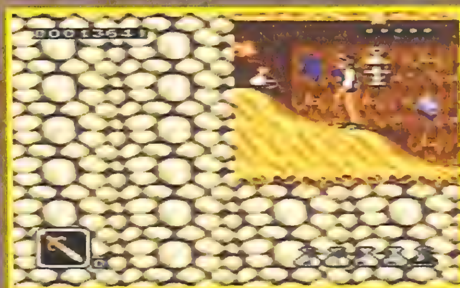
En fin, lo que queda claro desde el primer momento respecto a este «Drácula» de Sony, es que lo mejor resulta olvidarse por completo el libro y la película, y por el contrario fijarse únicamente en el desarrollo del juego -que conserva pocas cosas de la historia original de Bram Stoker-, que eso si, es tan fantasmagórico, terrorífico y apasionante como cabría esperar, y que también nos permite visitar gran parte de las localizaciones de tiempo y espacio en las que se desarrollaba el relato original.

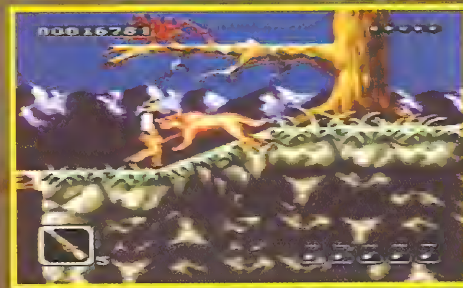
Tenemos que confesaros eso si una cosa: cuando hasta nuestros oidos llegó la noticia de que se estaba realizando un videojuego de «Drácula», lo primero que nos vino a la cabeza fue una impresionante y gótica videoaventura tridimensional -al estilo de «Equinox»- ya que lo bello y complejo del argumento parecía prestarse plenamente para esta finalidad.

Sin embargo lo que Sony -en colaboración con Psygnosis- nos ofrece es un nuevo arcade muy en la linea de un éxito de esta última compañía, que fue editado para Mega Drive:«The Legend of Galahad», sobre









todo en lo referente al estilo de sus gráficos.
Dicho de otra forma, a excepción de eliminar a los enemigos que pululan por la pantalla, poco más tendremos que hacer a medida que avanzamos por los tétricos escenarios del juego, que eso si, en conjunción con la música -esplendida- logran una esplendida y terrorífica ambientación para el juego.

LO MEJOR PARA EL FINAL

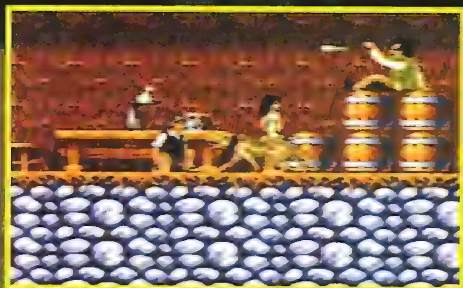
La verdad es que en su conjunto «Dracula» es uno de esos juegos que sin llegar a apasionar, si agrada. Y ahi se habría quedado la cosa si no hubiera sido por que sus programadores si han puesto empeño en lograr que al menos en un aspecto el juego se merezca un sobresaliente: los enemigos de final de fase son enormes, originales, algunos se mueven con un realismo y una velocidad alucinantes y sobre todo... ¡se puede acabar con ellos con relativa facilidad! Algo tan insólito -acostrumbrados como ya estamos a tener que disparar tres mil veces contra un bicho enorme que en dos ataques nos deja sin energía- que nos parece muy de agradecer y digno de destacar.

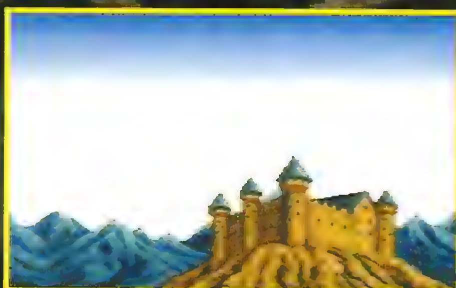
MR.LYNCH

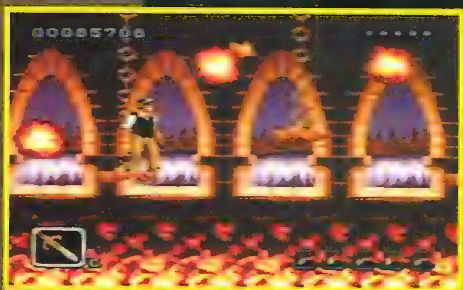
LAS MIL Y UNA CARAS DEL TERROR



Como puedes ver, el elenco de enemigos de final de fase, dispuestos a que no terminemos con éxito la partida, es francamente variado. Por suerte su fiero aspecto es un tanto engañoso... acabar con ellos es realmente mucho más facil de lo que puede parecer a simple vista.













SUPER MARIO KART

¡ARRANCA MOTORES YA!

¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts.
Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos o los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón.
Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

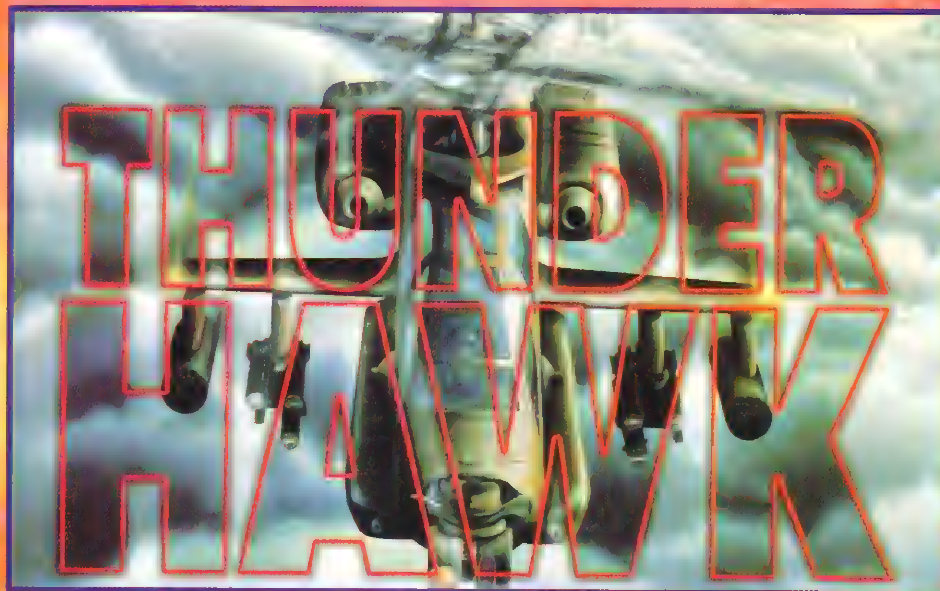
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

MEGA CD



Pasarela:
THUNDER HAWK
Consola: MEGA CD
Compañía: CORE DESIGN
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

THUNDE



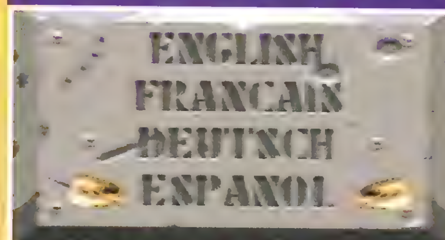
PAJAROS

Todos os habréis quedado alguna vez con la boca abierta viendo las maravillas que los señores de Sega nos ofrecen en los salones recreativos. Bien, para regocijo de esos adictos, Core Design ha creado un CD tan espectacular como una Coin-op. Un CD que se puede resumir en tres palabras: la octava maravilla.

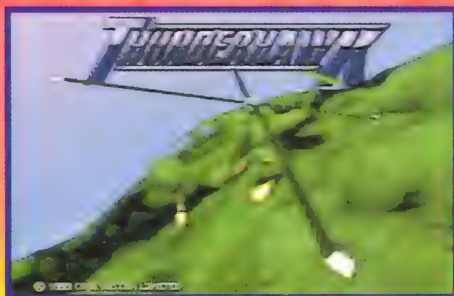
«Galaxi Force II», junto con «Afterburner», son dos claros ejemplos de las técnicas que Sega utiliza en sus máquinas recreativas para crear los más sorprendentes videojuegos que jamás hubiesemos podido soñar. Estas técnicas de rotación y ampliación de gráficos se pusieron en práctica (no sabemos si por primera vez) en un juego que todos conoceréis y que responde al nombre de «Out Run». Los resultados eran más que satisfactorios, creando un entorno 3D con unos gráficos diseñados en 2D. Dichas técnicas de rotación y ampliación de gráficos han sido incluidas en el hardware del Mega CD, permitiendo crear productos tan

ESPAÑOL

Desde hace algún tiempo, estamos comenzando a acostumbrarnos a que los textos de los juegos sean traducidos al astellano. A lo que no estamos tan acostumbrados es a escuchar las digitalizaciones de las voces también en castellano. Es una verdadera maravilla cerrar los ojos y escuchar, en un perfecto castellano, la descripción de la misión que debemos realizar. Un diez para Core.

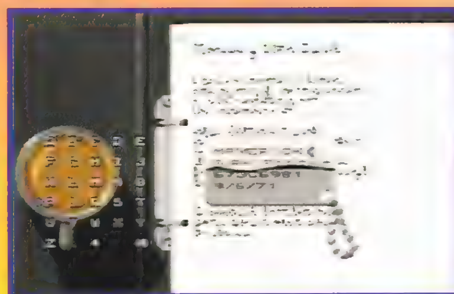


R H A W K






DE ACERO

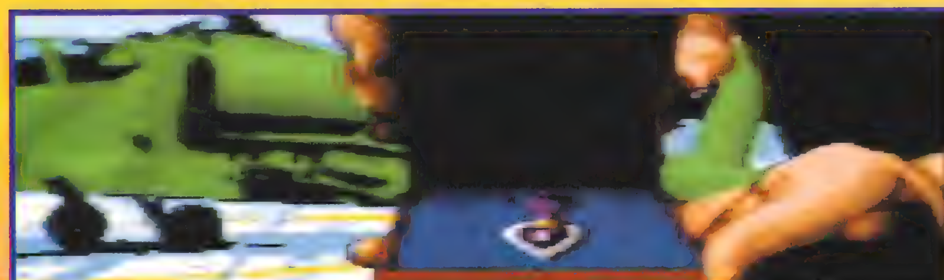
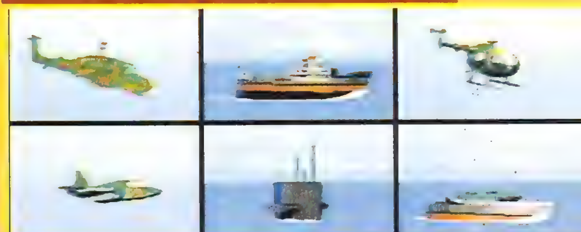





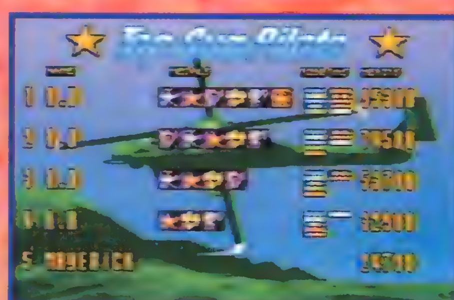
espectaculares como este «Thunder Hawk». Dichos recursos se utilizaron por primera vez en «Batman Returns» (con resultados satisfactorios, por supuesto), y ahora se han vuelto a utilizar en este fantastico título que te sorprenderá por su espectacularidad y realismo. Está claro que con el hardware que el Mega CD nos ofrece se pueden conseguir estas cosas y más, tan sólo hacía falta que alquien se decidiese a utilizarlo. Ese alguien ha sido Core Design (que ya probo fortuna con Jaguar XJ220).

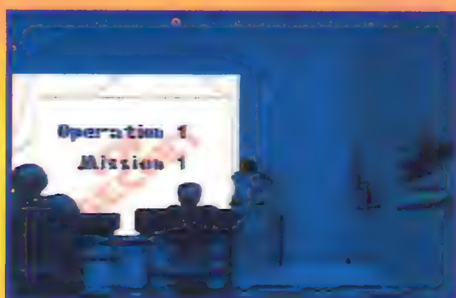
ENEMIGOS

Aunque ahora los veais completamente estáticos, en pantalla se pondrán en movimiento recreandose en unas animaciones tan espectaculares como hasta el momento inéditas. Es un verdadero placer verlos girar alreredor nuestro con un nivel de detalle realmente asombroso. Como veis, se me acaban los elogios para tan maravilloso juego.







MISION IMPOSIBLE

El juego en sí, diseñado como un espectacular simulador de helicópteros, nos da la posibilidad de elegir entre una gran variedad de escenarios donde llevar a cabo nuestra misión; América, Oriente, Europa oriental y occidental, son algunos de los lugares que tenemos a nuestra disposición para arrasar con todo lo habido y por haber.
En cada uno de ellos debemos cumplir una serie de misiones que nos permitan ir ascendiendo de graduación, con el consiguiente incremento en la experiencia de nuestro piloto.
En nuestro helicóptero disponemos de un radar con el que orientarnos, y con un arsenal de misiles y proyectiles de todo tipo. Misiles aire-tierra, aire-aire y aire-mar para poder acabar con cualquier objetivo que se nos asigne. Por supuesto, no faltará nuestra inacabable ametralladora con la que suplir la falta de armamento «más serio».















LAS MISIONES

Antes de comenzar cada misión, en la sala de operaciones se nos explicará, con todo detalle, el cometido de nuestro «encarguito». Con la ayuda de unos perfectos mapas, y apoyándose en unas perfectas digitalizaciones en castellano, toda duda acerca de nuestras obligaciones será contestada.





LOS ESCENARIOS





Ya que en la variedad está el gusto, los señores de Core Design nos han creado todos los que veis en la pantalla adjunta a este texto. Cada uno de ellos tiene sus escenarios, sus enemigos y sus misiones por realizar. Eso es aprovechar las ventajas de un CD, y lo demás son tonterias.






Distintos indicadores en pantalla, además de la voz de turno, nos indicarán en todo momento si nuestro objetivo se encuentra cerca o si, por el contrario, hemo perdido el rumbo.

MEJOR IMPOSIBLE

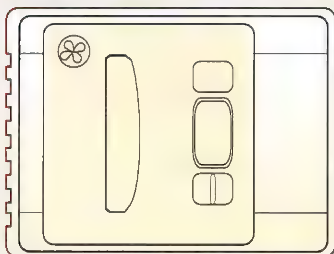
El juego, como hemos visto, promete mucho, mucho.
Lo que hace falta conocer ahora es si los señores de Core Design han utilizado con sabiduría las posibilidades de nuestro Mega CD.
No te engañes, lo que ves en estas páginas es uno de los mejores juegos que hemos podido ver en una consola doméstica. Es una auténtica maravilla ver como los helicópteros y reactores enemigos pasan por delante de nosotros con una suavidad y perfección de movimientos realmente alucinantes. Los escenarios son, simplimente, maravillosos, en especial los de las misiones que se desarrollan en Europa oriental y que corresponden a un infinito y hermoso cañon. La majestuosidad de sus gráficos junto con la suavidad de las animaciones hacen pensar, en más de una ocasión, que nos encontramos en cualquiera de los recreativos de la Gran Vía. Si a ello unimos que la banda sonora (al estilo Top Gun), además de crear una magnífica atmósfera de combate, es super marchosa, no nos queda más remedio que reconocer que, por fin, alguien ha sabido sacar provecho de una máquina que, después de lo visto, nos puede sorprender cuando menos lo esperemos.
No hay palabras para calificarlo.

EDUARDO MANOSTIJERAS





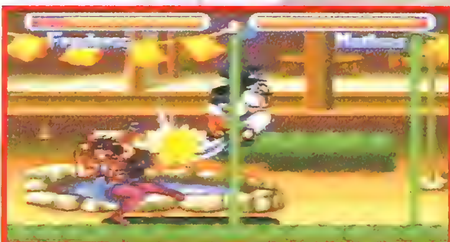

SUPER NINTENDO



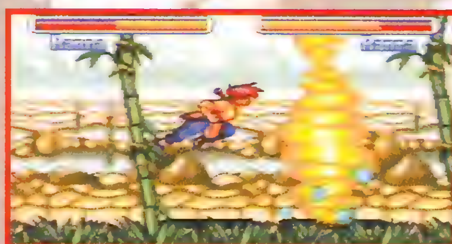


Pasarela:
RANMA 1/2
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 13
N. Jugadores: 1 ó 2

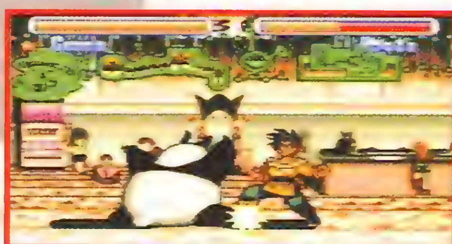
Ahora que «Ranma» es una las series de dibujos animados de moda entre todos los chavales, Arcadia se ha decidido por fin a lanzar en España, la segunda parte de un título que en Japón ha causado auténticos estragos. Un divertidísimo juego de lucha que te enganchará con la insuperable simpatía de sus protagonistas.







Aunque ya estemos un tanto hartos de aguantar más y más nuevos cartuchos de lucha (sobre todo aquellos, como yo, que nunca han disfrutado con este tipo de juegos), es justo reconocer que todavía queda gente en el mundo que cuando pone en marcha un proyecto como este, en el que la originalidad brilla por su ausencia, tiene interés en crear algo que realmente merezca la pena. Con «Ranma 1/2» me ha ocurrido algo tremendamente interesante; he disfrutado, por fin, con un juego de lucha. ¿A que se debe esto? Bueno, principalmente al hecho de que en este juego, además de luchar como un salvaje, vas a tener la posibilidad de partirte en dos de risa cuando veas combatir a cada uno de los peculiares luchadores.



GOLPES Y MAS GOLPES

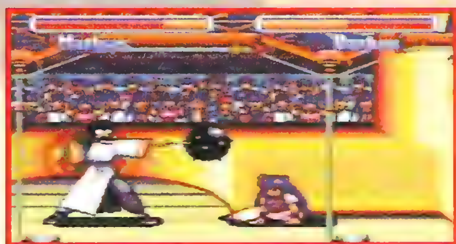
Todo juego de lucha debe incluir un buen repertorio de golpes que den dinamismo y variedad al combate en sí. En este «Ranma 1/2», la cantidad de puñetazos y patadas que podemos realizar puede llegar a un total de quince con algunos personajes, así, con Ranma, podremos poner en

DIBUJOS PE

RANMA 1/2

práctica un demoledor barrido o un escalofriante puñetazo castaña (como rezan las instrucciones). Si piensas que este juego echa en falta algo que en otros títulos se ha difundido rápidamente, estás equivocado, la magia aparece también en este juego que, además, incorpora la

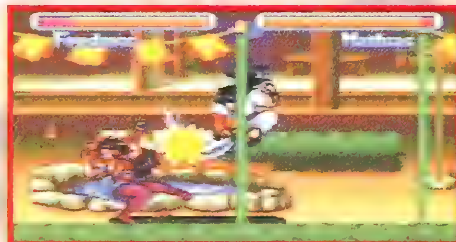




posibilidad de elegir entre un total de doce personajes distintos (yo me quedo con el osito Genma) y quince preciosos escenarios. Lo demás, combates a dos puntos y la clásica barra de energía para conformar un título que, en su conjunto, da la talla como el mejor de su género (sabéis a quien nos estamos refiriendo).

LA MAGIA DE OCEAN

Ocean sigue en sus trece de no bajar el nivel de calidad de sus productos (algo que no deseamos en absoluto), pero luego no debe extrañarse de que, cuando aparezca un

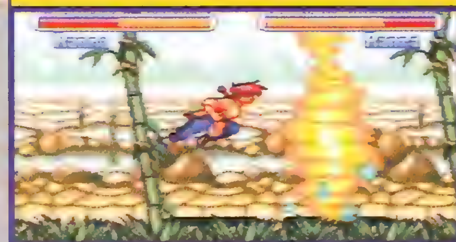




MODOS DE COMBATE



Podemos elegir entre tres tipos distintos de combate, dependiendo del número de jugadores que vayamos a jugar: el primero de ellos, un enfrentamiento hombre computadora; el segundo, un duelo entre humanos que promete ser muy duro; por último, el tercero, una selección de los mejores luchadores que deberán controlar por turno tú y tu colega consolero.





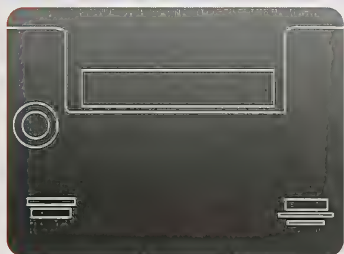
título suyo con una pizca menos de calidad, nos ensañemos con él de forma indiscriminada. La "culpa" la tendrán ellos por tenernos tan bien acostumbrados a unos juegos que, hoy por hoy, son muy difíciles de superar. Centrándonos en el cartucho que nos ocupa, «Ranma 1/2» resulta tán divertido como el mejor juego de lucha, consiguiendo crear una adicción tremedamente alta, graciás a sus simpáticos gráficos y también a sus desternillantes animaciones. Las digitalizaciones de voz y las músicas son las que corresponden a un genio británico como Ocean. En definitiva, combates, golpes, diversión y mucha, mucha simpatía. ¡Por cierto!, deleítate con la técnica depurada que exhibe el osito Genma. Te partirás de risa.

EDUARDO MANOSTIJERAS



EONES

MASTER SYSTEM II



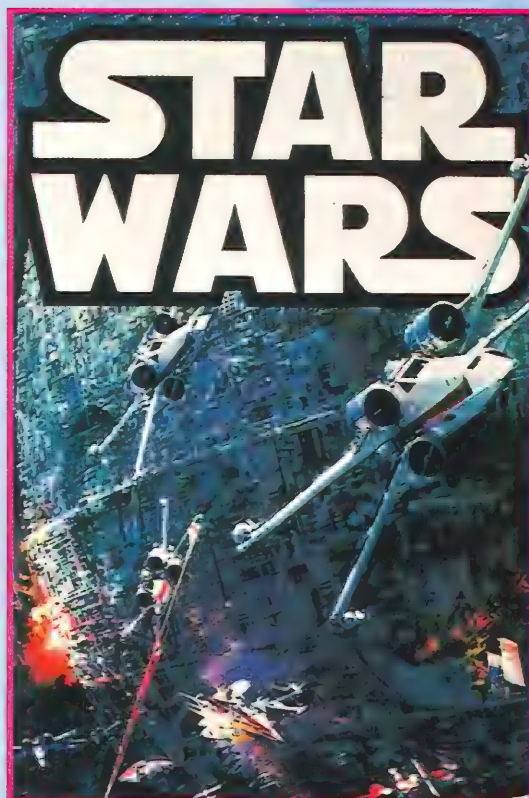
Pasarela:
STAR WARS
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía:LUCAS ARTS
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 10
N. Jugadores: 1

Como no podía ser menos, nuestra Master System no iba a quedarse con las ganas de degustar, en sus propias carnes, las exquisiteces de un juego que, amparado en la imagen de la mejor película de todos los tiempos, derrocha acción y dificultad por los cuatro costados.

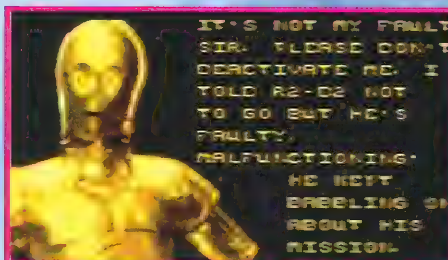


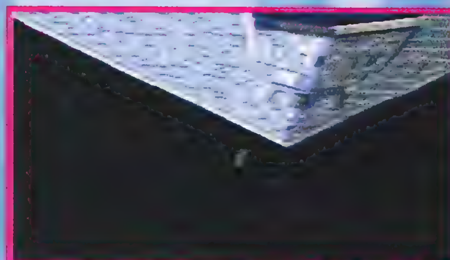
UNA NUEVA ESPERANZA

Estamos viviendo un periodo de guerra civil. Las naves espaciales rebeldes, atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra el malvado Imperio Galáctico. Durante la batalla, los espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planos secretos del arma total y definitiva del Imperio, la Estrella de la Muerte, una estación espacial acorazada, con la potencia suficiente para destruir un planeta entero. Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia vuela hacia su patria, a bordo de su nave espacial, llevando consigo los planos



CAPITULO IV









OBI WAN

Además de proporcionarnos sabios consejos a lo largo de toda la aventura, como caballero Jedi que es, podrá utilizar sus poderes para volver a la vida, hasta un total de cinco veces, a nuestro amigo Han Solo o a nuestra querida y amada Princesa Leia.

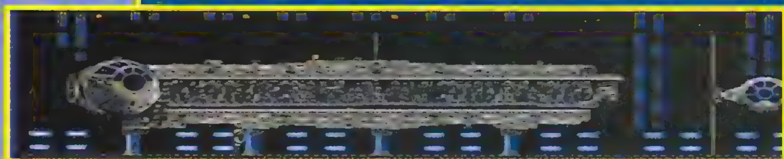


STAR WARS

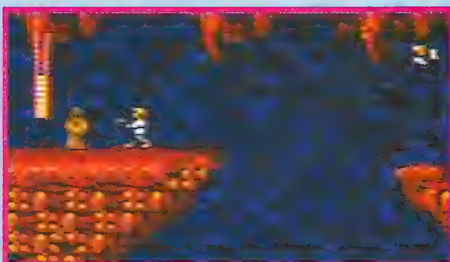
EL HALCON MILENARIO



He aquí una de las mayores maravillas que uno puede encontrar en una película del espacio, el impresionante Halcon Milenario. A bordo de él, y trás sobornar al mercenario por excelencia (Han Solo), llegaremos a la mismísima Estrella de la Muerte (si conseguimos esquivar, eso sí, el impenetrable cordón de asteroides que rodea a esta).



robados que podrán salvar a su pueblo y devolver la libertad a la oprimida galaxia.

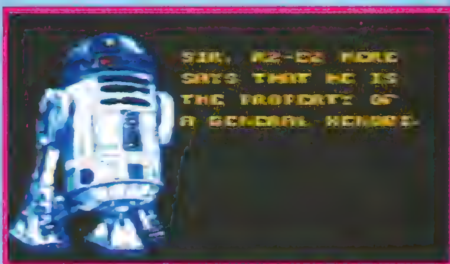


UNA NUEVA VERSION

Todos conoceréis, o por lo menos habréis escuchado alguna vez, las palabras que abren este comentario. Corresponden, como todos habréis deducido, a una de las historias más importantes jamás contadas (si no la más). Su creador, George Lucas, es el mismo que en su día fundó la prolífica Lucas Arts (Lucasfilm en sus comienzos), responsable directo, por lo tanto, de que hoy en día podamos disfrutar de un juego que tan sólo alguien de la propia casa podía crear. Aunque las comparaciones puedan resultar odiosas, es justo reconocer que esta versión Master System es exactamente igual a la que en su día pudieron disfrutar los usuarios de Nintendo. Esto, aunque suene en tono de recriminación, es motivo de congratulación por poder disfrutar de un juego que muy pocos cartuchos han podido superar, incluyendo las consolas de 16 bits.



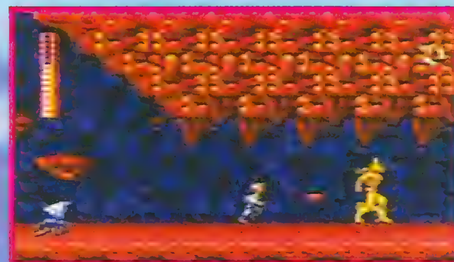




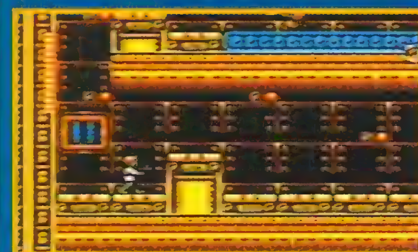


UNA NUEVA MARAVILLA

Que este juego haya llegado a donde ha llegado, es culpa de un sistema de juego en el que se mezcla, con magna maestría, el mejor de los arcades con la mayor de las aventuras. Un ejemplo de esto lo



LUKE SKYWALKER



Aunque en un principio tan sólo pueda correr y saltar, nuestro héroe espacial por excelencia tendrá también oportunidad de buscar, en alguna de las cuevas del desierto de Tattoine, una eficaz y destructiva arma láser. Algo más adelante le espera la Espada de Luz, un arma que acabará con todo enemigo que se cruce en su camino...

podemos encontrar en el desierto de Tattoine, en él, debemos buscar a nuestros compañeros antes de partir hacia la destrucción de la Estrella de la Muerte en nuestro Halcón Milenario. Además, debemos elegir que personaje resolverá cada uno de los niveles, dependiendo siempre del tipo de armas y habilidades que cada uno posea (Luke tiene la fuerza de la Espada de Luz, mientras que Han Solo dispone de un potentísimo Láser).
Obi Wan, por su parte, nos dará consejos durante toda la aventura, además de resucitar hasta un total de cinco veces a la hermosa Princesa Leia o al fanfarrón Capitán Solo.
Fases a bordo de nuestro Landspeeder, niveles de scroll lateral y algún que otro paseo en Halcon Milenario o Ala-x es lo poco o mucho que vas a tener que aguantar de un cartucho que, como en anteriores versiones, peca de una dificultad casi, casi, infinita.

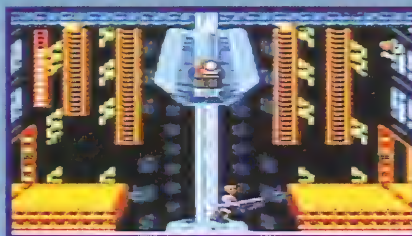
UNA NUEVA VENGANZA

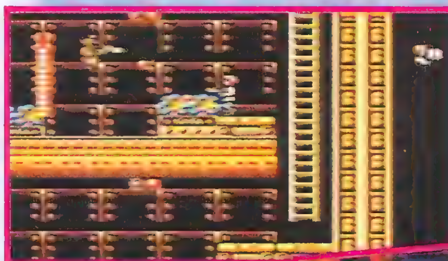
Nos suponemos que eso es lo buscan los señores de Lucas Arts, vengarse de nosotros por algún trauma de la niñez que les atormente aun hoy en día. De lo contrario, es realmente difícil encontrar una respuesta a tanta dificultad. No dudamos que el juego se pueda acabar con las escasísimas vidas de que disponemos, pero quizás nos lleve mucho más tiempo que acabar la carrera de Medicina. Aún así, es realmente increible que el juego nos enganche de la manera que lo hace; nunca renegaremos de él como suele ocurrir en estos casos, todo lo contrario, hasta que un día, quizás muy lejano, consigamos acabar con él, seguiremos jugando y jugando mientras la fuerza esté con nosotros.
Si tuviese que recomendar un juego a mi más querido amigo, no lo dudaria: este Star Wars. Si tuviese que recomendar un juego a mi más sangriento enemigo, tampoco lo dudaría: Star Wars. Con la adicción que este crea, le mantendría mucho, mucho tiempo frente a la pantalla.
El mejor juego que jamás se ha hecho para Master System.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

LA ESTRELLA DE LA MUERTE

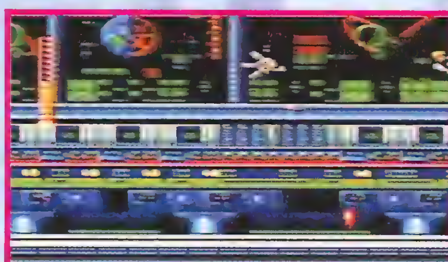
Es el arma más destructiva que jamás se haya creado. Con poder para convertir en polvo espacial a un planeta entero, esta Estrella de la Muerte trae en jaque a todo el ejército rebelde. Ahora que los planos de este asteroide están en buenas manos, es el momento de aprovechar la fuerza de un líder como Luke para acabar con ella.















Decora tu habitación con cuadros Disney

¡ Averigua como obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.! TOP SECRET

VIDIUSA S.L, Pza. Sanllehy nº 5. BARCELONA


Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Disney Family



Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

Aladdín (1)



Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

Aladdín (2)


Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

La Bella y la Bestia (1)


Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

La Bella y la Bestia (2)


Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

El libro de la Selva (1)


Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

El libro de la Selva (2)

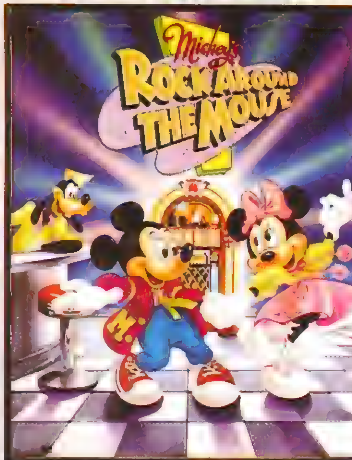

Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

101 Dálmata



Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Pinocchio



Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Mickey Mouse (Rock)

Por la compra de 1 cuadro, te regalamos un dinosaurio y te desvelamos el Secreto de como obtener Videojuegos de cualquier Videocónsola por menos de1000 ptas. Por la compra de Dos cuadros además te regalamos unos fantásticos Prismáticos.

Para hacer tu pedido envíanos el cupón por correo o llama ahora mismo al:

(93) 588 23 70

Por la compra de un cuadro:

¡ Gratis !

Una maqueta de Dinosaurio perfectamente realizada y con todo detalle.



Por la compra de dos cuadros:

Además

¡ Gratis !

Unos fantásticos y potentísimos Prismáticos.



Disney W.D015 Published and Distribuited BY MCS INDUSTRIES NV EUROPE POSTBUS 58B-2550 KONTICH-BELGIUM
Published and Distributed by OSP. 1001 Monterey Pass Road Park CA 91754.

¡ Haz tu pedido ahora ! Marca con una ✘ el cuadro/s que que quieres reci-bir. Lo tendrás en tan sólo 10 días junto con tu/s regalo/s. El precio de cada cuadro es de 1.350 ptas + gastos deenvío.El envío se efectúa contrarreem-bolso. Los gastos de envío son de 400 ptas.(igual para Un cuadro que para Dos)

❏ Disney Family. ❏ Aladdín (1). ❏ Aladdín (2). ❏ La Bella y la Bestia (1)
❏ La Bella y la Bestia (2). ❏ El libro de la Selva (1). ❏ 101 Dálmata.
❏ El libro de la Selva (2). ❏ Pinocchio. ❏ Mickey mouse (Rock).

❏ Sí quiero que me envíen " El cuadro " que he marcado con una ✘. + Un Dinosaurio GRATIS + la información necesaria para obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.

❏ Sí quiero que me envíen " Los cuadros " que he marcado con una ✘. + Un Dinosaurio GRATIS + Unos Prismáticos GRATIS + la información necesaria para obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas

Nombre: .... Apellidos:..................................
Dirección completa: ....
Población: ....Provincia:..................................
Teléfono:......................Código Postal......................Fecha nacimiento:..................
Modelo/s de cónsola/s que tienes: ....

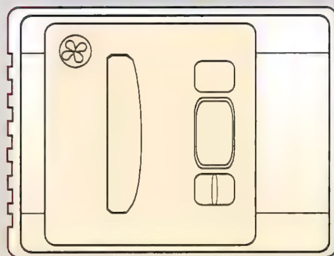
Envíalo dentro de un sobre a:

Aptdo.Correos
96.032
08080 BARCELONA

Cantidad	precio	Total
	X	=
+ Gastos de envío		400 Ptas.
	TOTAL	....

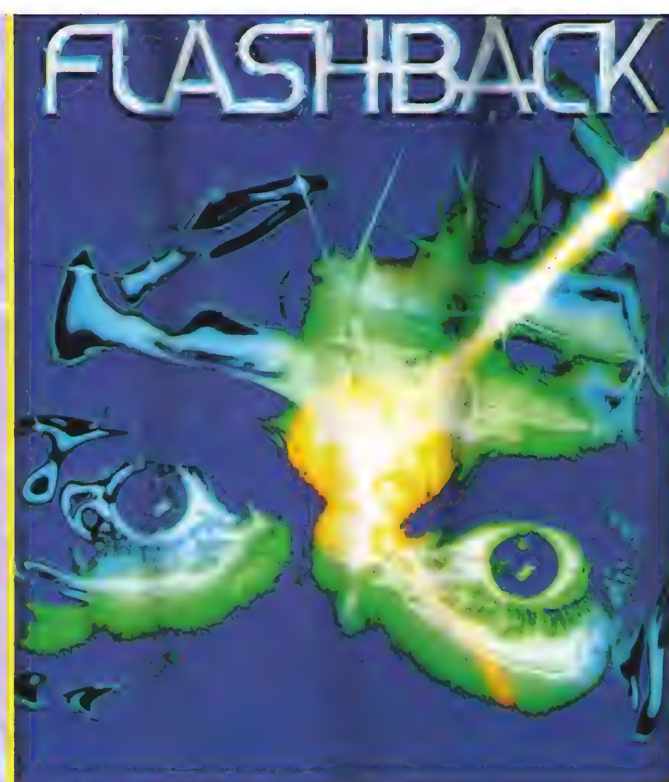
PASARELA

SUPER NINTENDO



Pasarela: FLASHBACK
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Si hubo un título en el año 93 que nos dejó a todos con la boca abierta, ese fue, sin duda, «Flashback», una trepidante aventura que mezclaba gráficos convencionales con una serie de animaciones poligonales realmente asombrosas. Esta versión para la Super Nintendo aprovecha, además, la mayor resolución y número de colores que esta posee para crear un cartucho ciertamente espectacular y adictivo.

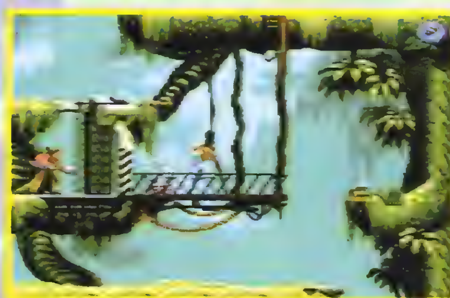


Trás una terrible persecución por toda la nave, te encuentras, de repente, al borde de un profundo precipicio que parece dar vueltas sin cesar. No recuerdas lo que ha ocurrido, ni si quiera por qué estás aquí, tan solo sabes que debes buscar tu inseparable holocubo; en él encontrarás la explicación a lo sucedido, además de darte nueva información sobre la misión que debes realizar. Después de haber encontrado el holocubo en lo más profundo de un precipicio todo parece estar mucho más claro. Este te mostrará una pequeña secuencia en la que Ian, que actualmente se encuentra en Nuevo Washington, te retará a llegar hasta esta ciudad para darte a conocer todos los secretos de una misión que cobra interés por momentos.





REGRESO A



COMO LA VIDA MISMA

Para todo aquel despistado que viva un poco ausente de este

FLASHBACK

mundo, diremos que este «Flashback» no es ni más, ni menos, que la segunda creación de una casa que desde siempre ha dotado a sus títulos de un ambiente muy «peliculero», que introduce de lleno al jugador en la acción. Secuencias animadas entre fase y fase y la inclusión de unos efectos especiales realmente asombrosos, contribuyen seriamente a que dicho ambiente se transmita de lleno al jugador.

Ahora que hemos hablado de las anteriores creaciones de Delphin Soft., no estaría de más el hacer una pequeña comparación entre el clásico «Another World» y el juego que nos ocupa hoy, «Flashback». Para empezar, encontramos una diferencia muy importante en el tipo de juego ya que, «Another World» era un crudísimo arcade mientras que este «Flashback» tiene un desarrollo mucho más aventurero.

Así pues, en este juego debemos recorrer cientos de pantallas saltando, corriendo, rodando, disparando y

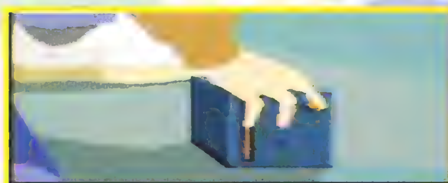
L FUTURO

realizando una infinita cantidad de acciones, al tiempo que recogemos los objetos que con toda seguridad debemos utilizar en la aventura.

Interrogar a la gente, montar en el subterraneo e incluso













realizar pequeños trabajos para subsistir serán, por último, una infima cantidad de acciones a realizar.

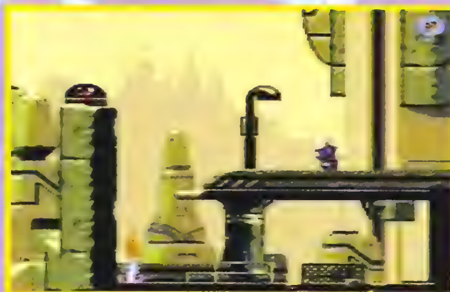
LA PERFECCION HECHA JUEGO

Sorprendernos a estas alturas d ela vida parece realmente complicado, pero en esta ocasión debemos rendirnos a la evidencia de unas animaciones realmente increibles. Ver como nuestro protagonista dispara con su arma al tiempo que un impresionante fogonazo hace retumbar toda la habitación

EL HOLOCUBO

En el encontrarás la respuesta a todas tus dudas: quién eres, dónde estás y para que te encuentras aquí. Lo tienes muy cerca de ti, en un pofundo precipicio, pero no te preocupes, con la agilidad que atesora el protagonista todo será mucho más sencillo.







LA BATERIA

En cualquier otro juego, las pilas te permitirían activar determinados objetos, en este, antes debes recargar dichas pilas para poder ser utilizadas. No desesperes, hay bastantes «regeneradores» distribuidos por todo el mapeado.



puede pararle el corazón a más de uno. Ver como nuestro héroe se desliza por el suelo cual joven Indiana Jones puede emocionar a más de dos.

En el aspecto de las animaciones inter-fase, debemos reprochar una ligera perdida de suavidad con respecto a la versión PC, aunque este capítulo pertenezca más a la suspicacia de un redactor demasiado exigente, que a la poca voluntad de los programadores.
Un juego, en fin, que te te divertirá como ningún otro siempre y cuando consigas meterte de lleno en la acción. Si lo consigues, te aseguro que valdrá realmente la pena. Alucinante.

EDUARDO MANOSTIJERAS





SOMOS INVENCIBLES! CON

GAME GENIE

- Empezarás en el nivel que desees.
- Serás el más veloz
- Poseerás magias interminables
- Saltarás más alto

- Tendrás vidas infinitas
- Pegarás mas fuerte
- Podrás cambiar las reglas
- Elegirás tu escudo protector

- Podrás trasladarte de mundo o de fase
- Obtendrás munición extra
- Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.

El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS



en tu Mega Drive



en tu Game Boy



en tu Nes

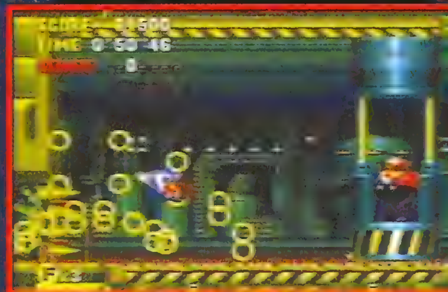
Famosa

MEGA CD





Pasarela:
SONIC CD
Consola: MEGA CD
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 7
N. Jugadores: 1





SONIC VS M

Trás el lanzamiento del Mega CD, era de esperar que la popular mascota de Sega apareciese bajo este formato, en un título que, teóricamente, debía aprovechar las características de una máquina que puede dar mucho de sí. El producto final aprovecha estas nuevas posibilidades... aunque no excesivamente.

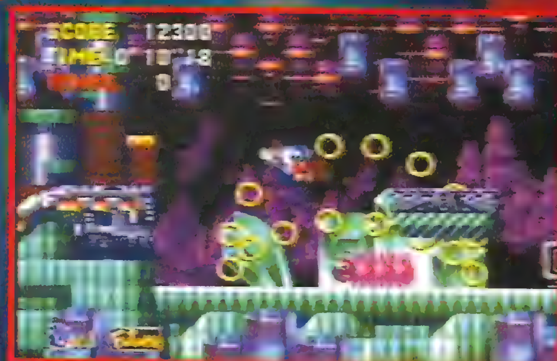


Cuando Sonic alzó la cabeza, no pudo evitar derramar un par de lágrimas al comprobar que, lo que en su día había sido una de las zonas más bellas del planeta, ahora perecía ante las atrocidades de los secuaces de Robotnik. Era la primera vez que el chico se decidía a acercarse al lago Jamás, lugar en que el último mes de cada año aparecía el Planeta Diminuto, un planeta que giraba en torno a Mobius y en el que el tiempo podía ser alterado fácilmente con la ayuda de las siete gemas del tiempo.
Ahora, el planeta estaba atado a una roca y Robotnik se disponía a llevar a cabo un plan con el que conseguir las siete gemas del tiempo. Lo único y necesario para dominar el mundo... y de paso a todos sus habitantes.



EL SONIC QUE FALTABA

Sonic apareció en su día al tiempo que una consola, la primera de 16 bits, se disponía a ser lanzada al mercado. El éxito que este cosechó se fraguó en torno a dos aspectos que por aquel entonces resultaban ser totalmente novedosos. El primero de ellos, la falta de costumbre del público español, que en aquellos tiempos no estaba acostumbrado a disfrutar en sus casas con juegos de tan alta calidad. El segundo, un sistema de juego tremendamente sencillo que

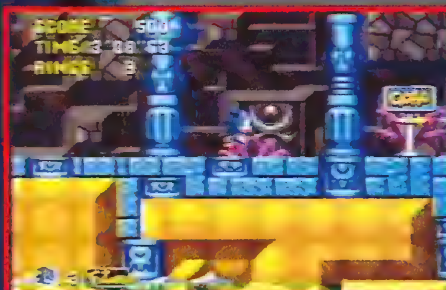


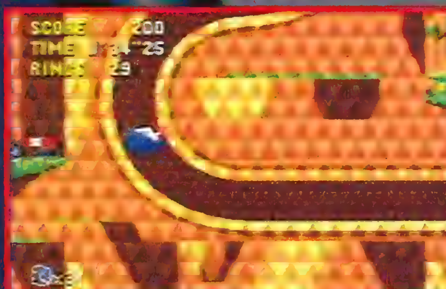
SONIC CD

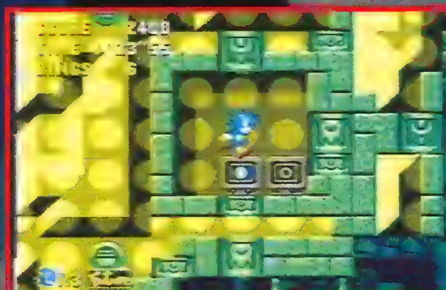


METALSONIC

prometía horas y horas de diversión en torno a un cartucho que estaba de hecho llamado a convertirse en uno de los mayores éxitos de la historia del software (y efectivamente, lo consiguió).
A esa primera parte siguió una segunda, y a esa segunda, una tercera que te presentamos hoy y que aparece en un formato realmente novedoso para él: el Mega CD.



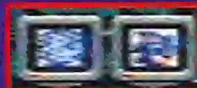




MEGA SONIC

He aquí la cuestión que todos estábamos esperando, ¿qué aporta este nuevo Sonic que no hubiésemos encontrado en los anteriores? Bueno, quizás resulte un poco difícil de explicar pero, aunque te parezca increible, lo cierto es que prácticamente nada. Mantiene lo principal y esencial de las dos primeras partes precedentes (magníficos y coloristas gráficos, rápidos movimientos, cientos de enemigos, etc.) e incorporá nuevas fases de bonus, relativamente espectaculares, en las que, por fin, se hace uso del magnifico hardware de nuestra Mega CD.
El juego, por lo demás, es

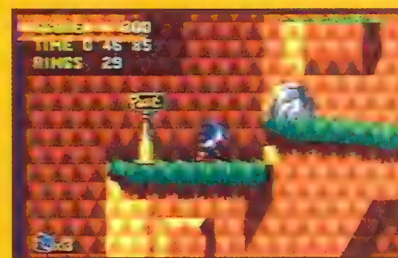
LOS "ITEMES"



Son los mismos de toda la vida: vidas extra, inmunidad, anilos extra, inmunidad temporal y las zapatillas que nos permitirán recorrer el nivel en la mitad del tiempo necesario. Como podéis comprobar, sus programadores no se han comido excesivamente el "tarro".

PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Cada vez que nos topemos con alguna de estas señales, tendremos la posibilidad de trasladarnos en el tiempo.



Para conseguir este efecto, primero debemos hacer girar el cartel en cuestión para, posteriormente, avanzar lo más deprisa posible en busca del final del nivel. Si conseguimos mantenernos durante algunos segundos a la máxima velocidad, nuestro deseo se habrá cumplido y habremos entrado en el tunel del tiempo...

ROBOTNIK

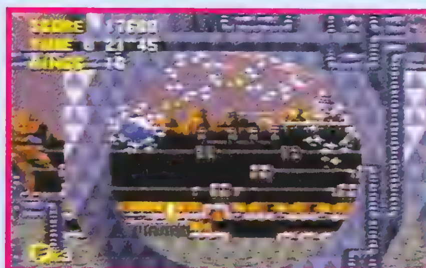
Cada vez que lleguemos al final de la tercera sub-fase de cada nivel, nos tendremos que enfrentar al mismísimo Dr. Robotnik, que pondrá a prueba los distintos artefactos que él mismo ha diseñado para acabar con nosotros. Que lo consiga o no, depende de tí y de tu domino del control-pad.



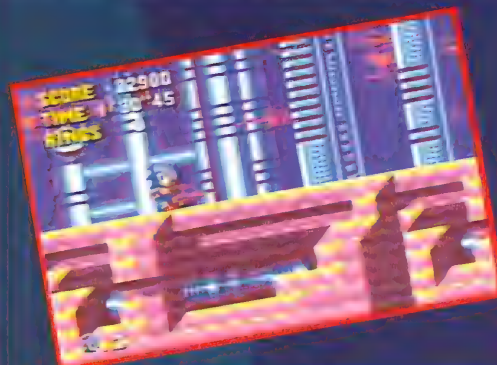
TIME ATTACK

Si estás harto de jugar al Sonic de siempre, con está opción podrás jugar contra un enemigo (o amigo). El objetivo aquí consiste en recorrer el





nivel que elijamos en el menor tiempo posible. Si lo hacemos logrando una buena marca en el cronometro, entraremos en la tabla de los mejores, si no, seremos objeto de burla por el resto de nuestros días. Así de cruel.







exáctamente igual a los dos anteriores títulos, por ello, y para todo aquel que no este muy puesto en este tipo de juegos, te remitimos a los recuadros que acompañan al texto y que explican, muy por encima, cada uno de los secretos de este cartuch... ¡perdón!, disco óptico.

¿Y BIEN?

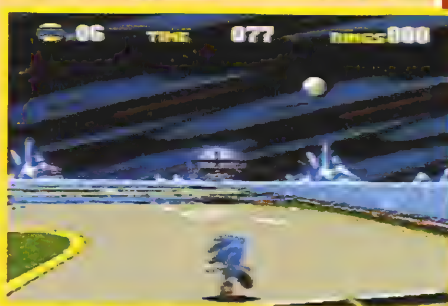
En fin, los que disfrutaron con las anteriores partes de esta ya trilogía, se lo pasarán en grande con este nuevo título. De todas formas, hay algo que no entendemos del todo bien: la primera parte nos sorprendió por poseer uno «scrolls» que jamás se resentían cuando la pantalla se llenaba de enemigos o cuando se alcanzaban velocidades de vértigo. Hoy, sin embargo, debemos quejarnos de una pequeña carencia en este aspecto. Cuando consigamos una velocidad considerable, la pantalla comenzará a temblar, dando a entender que nuestra consola no da para más. Por supuesto, esto no es así. Nuestra Mega Drive es capaz de realizar cosas mucho más espectaculares. ¡Será cuestión de pensar que el problema se encuentra en los propios programadores! Por cierto, la música, puro CD.



EDUARDO MANOSTIJERAS

BONUS STAGE

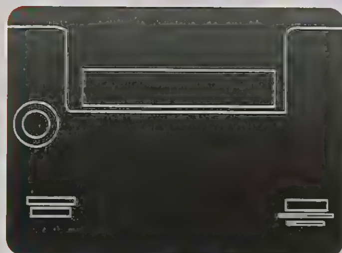
Es la única parte del juego que hace uso del nuevo hardware del Mega CD, una fase en tres dimensiones en la que la velocidad y los buenos reflejos priman por encima de todo lo demás. En ella, debes recuperar las siete gemas del tiempo para impedir que el malvado Dr. Robotnik domine el mundo. Tremendamente original, si señor.






Bit a Bit
ACUDE A TU CITA
MIERCOLES A LAS 19,00
Y SABADOS A LAS 11,00
La primera revista televisada
de videojuegos e informática
tve
2

MASTER SYSTEM II



ROBOCOP V

Pasarela: ROBOCOP Vs TERMINATOR
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: VIRGIN GAMES
Distribuidor: SEGA
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

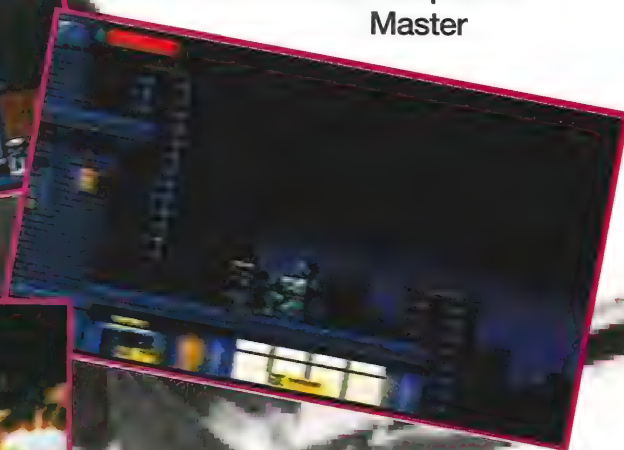
UN FUTURO



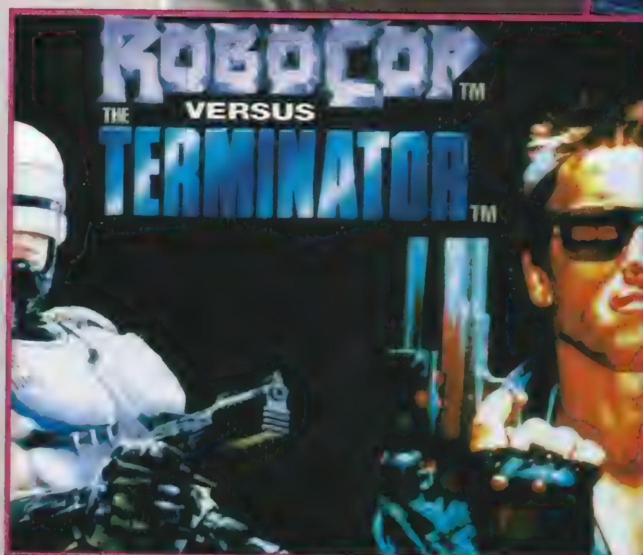
Trás los increibles lanzamientos que Sega nos ha preparado para estás navidades, encontramos, perdido entre tal maraña de títulos, un cartucho que destaca por encima de todos los demás. Hay juegos como «Aladdin» que destacan por sus soberbias animaciones y gráficos. Mientras, hay juegos como este «Robocop Vs Terminator» que además de tener unos gráficos bastante pobres, tiene unas animaciones realmente malas. Hagamos una prueba: cojamos el último gran éxito de LucasArts para la Master System («Star Wars») y este «Robocop Vs Terminator». El primero, tiene unos scrolles suaves y rápidos, mientras que el segundo tiene unos movimientos de pantalla bruscos y lentos. Si el primero tiene unas magnificas



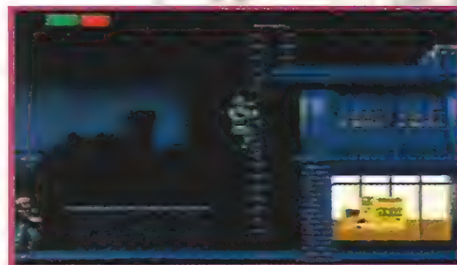




No basta un puñado de papel en forma de manual de instrucciones para hacernos creer en un violento futuro en el que Robocop debe de nuevo patrullar las calles. En ellas, y bajo el mando del todopoderoso Skynet, los robots son las amos y señores. Nos hace falta, además, un juego que responda a lo que se espera de él.



animaciones de los personajes, el segundo tiene unas animaciones tan reales como el monstruo del lago Ness (algún día descubrirán que este existe y me tendré que tragar todas mis palabras). Además, el primero tiene unas músicas realmente bien desarrolladas (también hay que reconocer que se amparan en unos temas compuestos por el mismísimo John Williams), mientras que el segundo tiene unas músicas más parecidas al comecocos de principios de los ochenta que a una consola de los noventa.



MUY VIOLENTO







EL JUEGO

El juego en sí es muy similar a las versiones que en su día se hicieron para otras consolas del clásico «Robocop», esto es, concebido como un clásico arcade de plataformas y scroll horizontal. ¿El objetivo? Bueno, tan claro como el traje del Albacete, recorrer cada uno de los seis niveles del juego en busca de sus correspondientes enemigos de final de fase. Distintas armas, ítemes de energía, cientos de enemigos e infinidad de cosas más que, en definitiva, todo juego de este tipo debe poseer.

COMPARACIONES

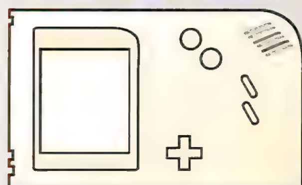
Quizás os haya extrañado un poco la comparación que hemos hecho al principio de este comentario entre «Star Wars» y «Robocop...». A primera vista puede parecer que ambos títulos tienen poco que ver. Cierto, en realidad, dicha comparación se ha realizado siguiendo una regla tan clara como efectiva: lo que se debe, lo que no se debe hacer. ¿Está claro? Pensamos que poco más se puede decir sobre este cartucho. Coged una buena coctelera, introducid en ella un poco de unos gráficos bastante regulares, movedlo con unas pobres animaciones y adornarlos con unas antiquísimas músicas, agitadlo todo y mirar en su interior a ver que es lo que os encontrais: pues si, en efecto, este cartucho llamado «Robocop Vs Terminator», una auténtica joya que no debe faltar en la colección de ningún fanático de los patinazos. Increible.

DOCTOR JONES



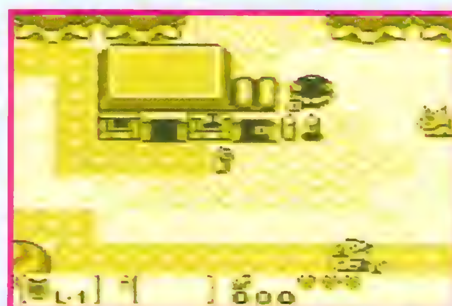
PASARELA

GAME BOY



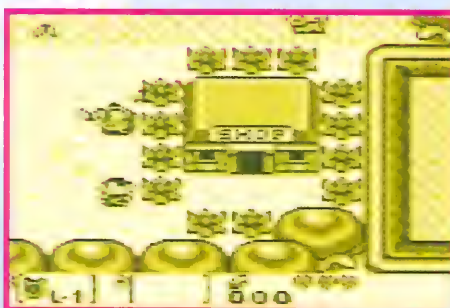
THE LEGE

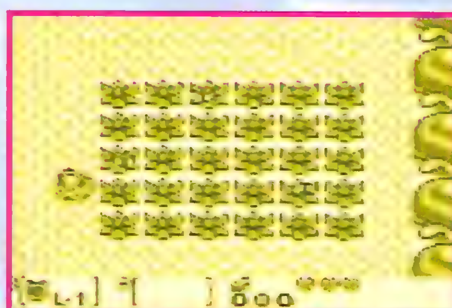






EL DE



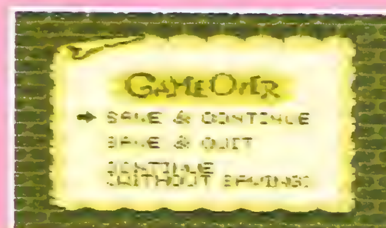


Pasarela:
THE LEGEND OF ZELDA
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1

Aun teniendo la seguridad de haber cumplido lo que la profecía contemplaba, Link sentía en el corazón el angustioso recuerdo de las cenizas del malvado Ganon. Partir de su querida Hyrule en busca de la sabiduría que le proporcionase la fuerza suficiente para enfrentarse a nuevas maldiciones, parecía ser la única opción de un guerrero cuyo corazón todavia suspiraba por la bella Princesa de Zelda...

Apoyando su cabeza en la hendidura del mástil que el tiempo y las reflexiones habían tallado con extrema perfección, Link no cesaba en su intento de encontrar un significado coherente al viaje que estaba realizando. Sumido en la frustración de un viaje tan infructuoso como este, era una utopía pensar que Dios todavía confiaba en el valor de un guerrero que había caido en el desánimo y la desesperación de no encontrar la respuesta a una pregunta que ni él mismo conocía. Entonces, todo cambió. El cielo se tornó oscuro, al tiempo que la suave

GRABANDO



Ya que acabar una aventura de esta magnitud puede llevar semanas e incluso meses, los señores de Nintendo (o mejor dicho, sus programadores) han creado una magnifica y útil opción con la que podremos grabar nuestras partidas en el propio cartucho. Despues, volver a conectar de nuevo nuestra Game Boy y comenzar en el punto en que lo dejamos será cosa de coser y cantar.

ND OF ZELDA



brisa guiaba enfurecida a unas nubes cuyas espectrales formas descargaban su furia sobre un punto que, en aquellos instantes, parecía el centro del universo. Un rayo... el silencio... y un sueño... Las olas se encargarían de poner fin a todo.

SPERTAR

nerviosismo y cegado por la brillante luz que emanaba de los rayos del sol, Link pudo divisar la silueta de su Princesa. "¿Quién eres?", -susurró de nuevo la voz- "¡¿Co...como que quien soy?!, ¡soy yo!, ¡Link!" -replicó el guerrero, al tiempo que la ceguera comenzaba a desaparecer- "¡Ah!, ¡Link!... ¡¿Y quién demonios es Link?!" La luz entró por fin en los ojos del guerrero, a tiempo de descubrir que, trás aquella agradable voz, se escondía una chica cuyo parecido físico con la Princesa de Zelda era más que inusual.



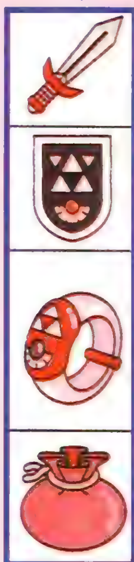
LAS MAZMORRAS

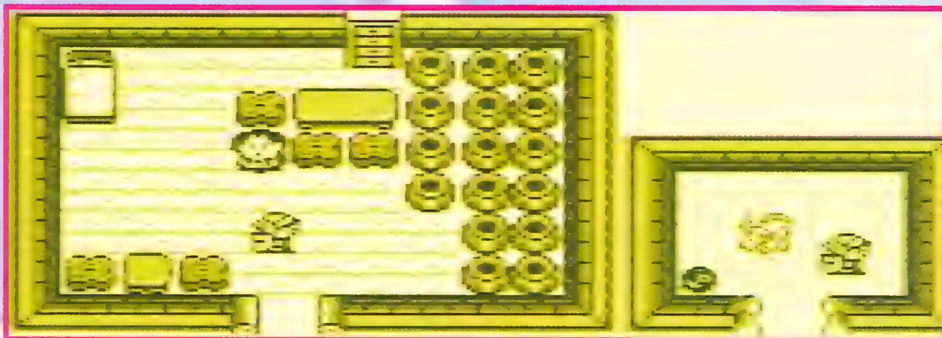
En su camino, Link deberá enfrentarse a un total de ocho mazmorras en las que se encontrará a los más peligrosos enemigos que jamás hayas visto en tu Game Boy. Al final de cada una de ellas, serás "obsequiado" con una sorpresa en forma de enemigo de final de fase y un instrumento musical cuya utilidad te explicaremos en otro apartado.



LOS OBJETOS

Espadas, escudos, champiñones, botas, bombas y decenas de objetos más, para facilitarnos un poco más la aventura. Aprende a utilizar cada uno de ellos y tendrás muchas más posibilidades de llegar con éxito al final de la aventura.





EL PEZ VIENTO

"Por fin despiertas, Link", -susurro una agradable voz- "comenzaba ya a temerme lo peor, querido". Link no podía creer lo que estaba escuchando, ¡era la voz de su amada! Con cierto

"Yo soy Marín, te encontré entre los restos de tu barco mientras paseaba por la playa", -continuó la joven-, "Ahora te encuentras en la isla de Koholint, conocida por el gran huevo que descansa sobre la montaña central.

En él, dicen, descansa una criatura mítica, el Pez vient...". Haciendo caso omiso a sus palabras, Link corrió en busca de su espada, al tiempo que un extraño buho gritaba desesperado: "Despierta al Pez viento y todo será respondido..." Por una vez, Dios había escuchado tus súplicas...

LINK

Más guapetón que Robert Redford y con unos pelos que ni el mismísimo Redondo, es capaz de hacer todo lo que veis aquí y mucho más. Enamorado como está de la Princesa de Zelda, no es de extrañar que esté tan impaciente por volver a su querida tierra, Hyrule.



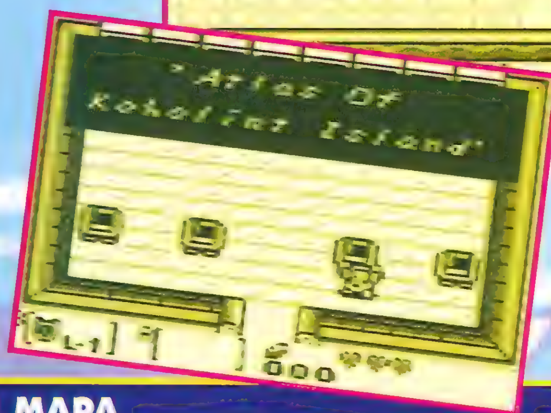
EL DESPERTAR DE LINK

¿Qué os parece la idea de partir en busca de una aventura tan bella como la vida misma? Si estás harto de machacar el control-pad de tu Game Boy, y de acabar con los pocos escrúpulos que te quedaban, estás de enhorabuena. Link vuelve a la carga con una aventura en la que, sin que sirva de precedente, se ponen a prueba tu inteligencia y tu



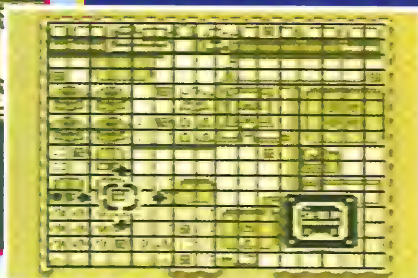


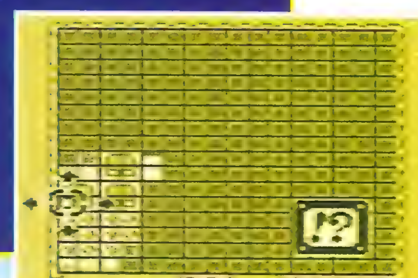




EL MAPA

Aunque en un principio sólo podamos consultar las estancias que hemos visitado, en cierto lugar del pueblo podremos encontrar un atlas universal en el que se recoge toda la información del mundo de Koholint.





habilidad, un cóctel explosivo que tiene nombre propio: «The Legend of Zelda (Link's awakening)».
Para todo aquél que aún no haya podido disfrutar de ningún episodio de la saga «Zelda», le diremos que, al contrario que en la mayoría de cartuchos para Game Boy, en este juego debemos recorrer cientos de pantallas (habéis leido bien), en busca de aquel personaje u objeto que nos abrá nuevos caminos por los que investigar. Por supuesto, no sólo debemos limitarnos a hablar y hablar con la gente, también debemos acabar con los enemigos que encontraremos en cada pantalla o habitación. Así pues, estamos hablando un juego en el que vamos a encontrar dosis de aventura y de arcade aunque, eso sí, ambas perfectamente combinadas.

SIMPLEMENTE, GENIAL

En este juego, nos olvidaremos por completo de complicados sistemas de puntuación, de inútiles magias o de complicados manuales de instrucciónes. En este juego, tan sólo debemos buscar la utilidad a cada objeto y avanzar hasta llegar al mismísmo huevo del Pez Viento.
Las maravillas para Game Boy son una especie en claro peligro de extinción. Por ello, debemos congratularnos cada vez que aparece un título como este. Magníficos y simpáticos gráficos, las increibles músicas de los expertos de Nintendo y una adicción como nunca antes habiamos sentido.
Antes de llegar este juego a la redacción, uno trabajaba, escribía de vez en cuando e incluso tenía tiempo para charlar con los compañeros. Ahora, no trabajo, no como y no duermo, y todo ello por que un maldito Pez viento esta durmiendo dentro de un huevo. ¿Me puede explicar alguien esto? Yo, no lo entiendo. Que alguien se apiade de mí. Este juego es terriblemente adictivo y estoy pagando las consecuencias. Acabará conmigo tarde o temprano. Si quieres acabar como yo, ya sabes, compratеló.

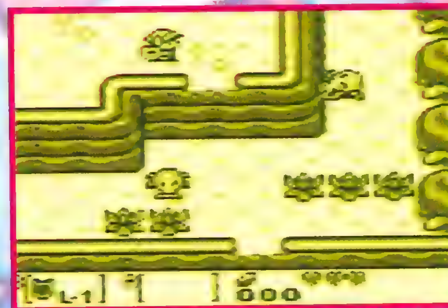
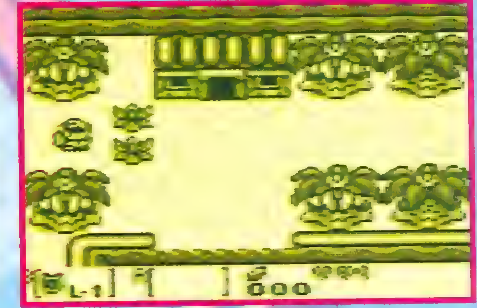
JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

LOS INSTRUMENTOS

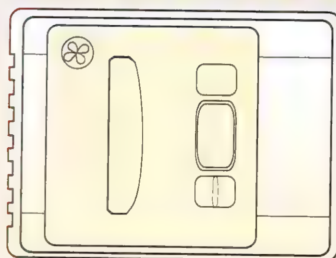
Estos instrumentos músicales fueron usado por las hermosas sirenas para atraer a los marineros hacia la muerte. En ellos se encuentra el secreto del Pez Viento. Escondidos en las profundidades de las mazmorras, deberás sortear cientos de peligros antes de poder hacerte con ellos.

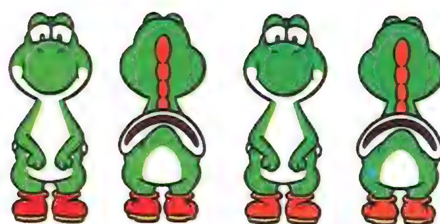










YOSHI

UN DIA DE

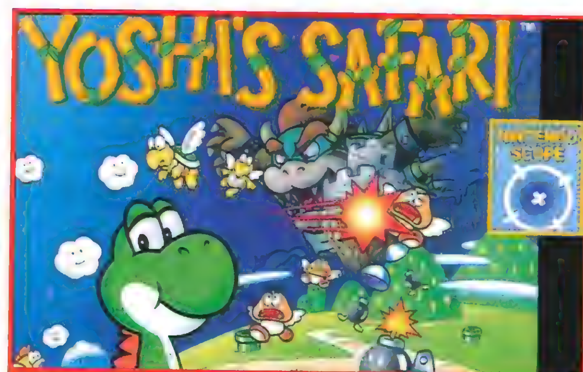
Pasarela: YOSHI'S SAFARI
Consola: SUPER NINTENDO
Compañia: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1

Ahora que nuestro Scope comenzaba a ocultarse bajo el montón de polvo que el olvido de las productoras había generado, Nintendo (no podía ser otra) se ha decidido, por fin, a combinar las excelencias del Modo 7, con la simpatía de sus más famosos personajes y la novedad del Scope.





Con el Scope de Nintendo ha ocurrido algo realmente asombroso: en principio, se anunció su lanzamiento con una importante campaña de publicidad que hacía hincapié en en dos aspectos principales, la novedad de un periférico como este y la espectacularidad de que hacía gala (aspecto este que salta a la vista).
Hasta ahora sin embargo este periférico parecía estar en cierta forma condenado al olvido gracias, en parte, a la poca rentabilidad que los productores de software pueden sacar de este tipo de lanzamientos.
Así pues, los usuarios de este «invento» tan sólo diponían, hasta este momento , de un par de títulos con los que poner a prueba su puntería (incluyendo el pack que se regalaba con el mismo). Que Nintendo lance ahora este título supone un respiro para tan sufridos usuarios, que van a esperar sin duda que sirva de trampolin para futuros nuevos títulos.



SAFARI PARK

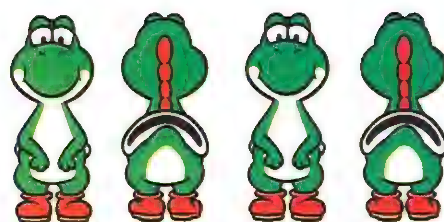
Lo que en un principio se anunciaba como un tranquilo paseito a lomos de nuestro dragón particular, se ha tornado en un auténtico tormento que nos va a proporcionar más de un quebradero de cabeza.
Con nuestro bazooka al hombro, debemos recorrer un total de once niveles (con sus respectivas sub-fases, que suelen ser seis ó siete) en cuyos finales nos encontraremos con los omnipresentes y belicosos enemigos de final de fase.
En nuestro camino, los más famosos personajes de los mundos de Mario se unirán para hacernos la vida realmente imposible.
Nuestros amigos los fantasmas, las llamas, las bombas, todos,







'S SAFARI



CAZA























absolutamente todos, para defender al malvado Koopa.
Por supuesto, a enemigos del mundo Mario, ayudas del mundo Mario. Las setas, las flores, las estrellas y, por supuesto, las monedas, se pondrán a tu completa disposición para facilitarte la tarea en un juego que ante todo, destaca por su excesiva dificultad.

¿Y EL PAD?

Como todo en este mundo, «Yoshi's Safari» tiene un «pero», y ese no es otro que la total imposibilidad de jugar con el control pad. Parece una tontería, pero hay gente en este mundo que no puede permitirse el lujo de invertir tanto dinero en un periférico que, por otro lado, se explota con escasa frecuencia.
Por lo demás, nos parece un juego perfecto; la simpatía de los gráficos del mundo de Mario, la adicción de sus simpáticas músicas y un desarrollo que, no por ser novedoso, dejar de ser



muy interesante. Un juego, en definitiva, que estabamos esperando todos los usuarios del Nintendo Scope y que, por otro lado, irritará a los «clásicos» del control-pad que se verán privados de un cartucho realmente bueno y espectacular.
Novedoso.

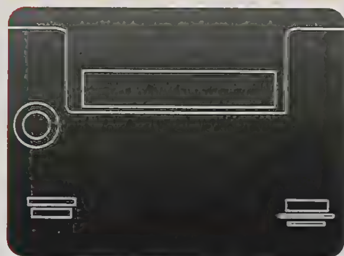
EDUARDO MANOSTIJERAS







MASTER SYSTEM II



PASARELA: ASTERIX (SECRET MISSION)
CONSOLA: MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 6
N. JUGADORES: 1



AST...



¿EL...







Año 50 A.C. Tomada la Galia por los romanos, la llama de la resistencia parece desvanecerse bajo la tiranía de un imperio totalmente inhumano. Mientras, una pequeña aldea de la Galia, mantiene la esperanza de sobrevivir gracias a su druida, Panoramix, y a su «inagotable» poción mágica...

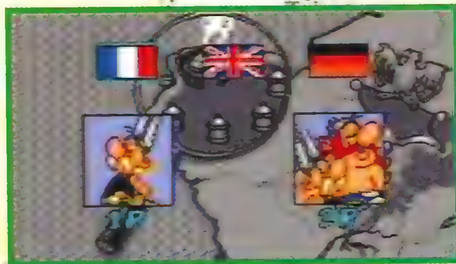
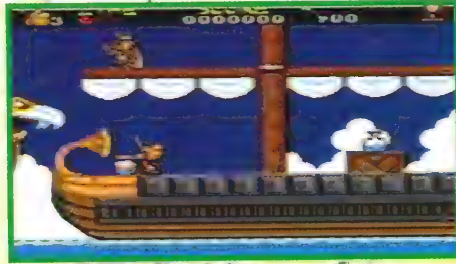


Antes hablamos, antes se agota la poción mágica. Las reservas de poción de esta pequeña aldea de galos ha llegado, como era de espera, a su fin. Y no sólo eso, una terrible enfermedad está causando estragos entre todos los habitantes de la aldea. En el supuesto de que esta noticia llegase a oidos de los dirigentes romanos, el fin de la Galia estaría muy, muy cerca. Como era de esperar, la única esperanza de este pueblo está en la valentía de dos de sus paisanos, Asterix y Obelix, quienes deberán recorrer toda la Galia en busca de las seis hierbas necesarias para preparar la poción mágica.

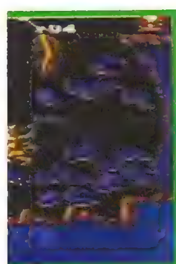
¿ASTERIX U OBELIX?

El juego, que está diseñado como un clásico arcade de plataformas, nos da la posibilidad de controlar a uno de los dos personajes protagonistas pero, al contrario que en otros juegos de este tipo, la elección que realicemos en ese momento, tendrá reflejo en el resto de la aventura.
Así, los señores de Sega han creado un complicado diagrama de fases que nos permitirá disfrutar del juego durante mucho tiempo aunque hayamos acabado con él en más de una ocasión. Con todo esto, hay un total de 64 (!) caminos diferentes por los que deambular, lo que significa

:RIX (SECRET MISSION)


FIN DE LA GALIA?






que la diversión, en esta ocasión, se multiplicará por sesenta y cuatro... más o menos.

Y dejando un poco de lado el apartado de las innovaciones, tan sólo me queda decirte que en este juego no debes limitarte a acabar con los enemigos, en ciertos momentos de la aventura deberás usar tu intelegiencia (algo que para mi es todo un lujo) y utilizar sabiamente determinados objetos e interruptores que hay distribuidos por todo el mapeado.

VARIEDAD ANTE TODO

Aunque con este son ya mil trescientos los cartuchos de Asterix con los que hemos podido disfrutar en las distintas consolas, es justo reconocer que en esta ocasión, los señores de Sega han sabido buscar un aliciente nuevo al juego que permitiese dotarle de un poco de variedad. La idea les ha salido perfecta, han conseguido crear un arcade con magníficos gráficos y con unas muy simpáticas animaciones, que además te enganchará por mucho tiempo a la pantalla de tu televisor.

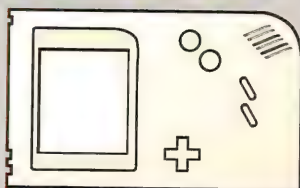
Por último, el sonido, y como era de esperar, puede ser calificado como bastante flojo (es una lacra que desde siempre has arrastrado los juegos de Master System).

En fin, variedad por un tubo y diversión, mucha diversión. ¿Quieres algo más?

Doctor Jones



GAME BOY



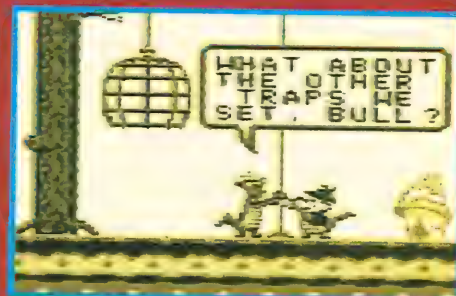


¡¿DONDE ES

Pasarela:
TAZ-MANIA
Consola: GAME BOY
Compañía: T-HQ
Distribuidor: DRO SOFT
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1 ó 2

El Diablo de Taz-Mania, legendario personaje de la Warner Bros., vuelve a nuestras pantallas de la mano de T-HQ, compañía que ya tuvo la ocasión de versionar este mismo título para la mayor de Nintendo. Los resultados, desde luego, fueron muy satisfactorios.





A falta de otra cosa, los usuarios de Game Boy debemos conformarnos con disfrutar día a día con los mismos arcades de siempre. Unos mejores que otros y la mayoría bastante pobres. Por ello, cada vez que llega a nuestras manos un título como este en el que se ha cuidado al detalle cada uno de los aspectos técnicos del juego, nos congratulamos por poseer una Game Boy y por poder jugar en cualquier lugar (quizás los cartuchos no sean de tanta calidad como los de las consolas grandes, pero al menos podemos jugar con ellos por la calle).
Así pues, prepárate a disfrutar de lo lindo con Taz y con el resto de su familia... siempre que consigas, eso si, rescatarlos antes de que estos tengan un triste final...





T A Z - M A N I A

¡QUE DIABLOS!

Aunque el sistema de juego utilizado sea tan sencillo como beber un vaso de agua (a más de uno se le habrá atragantado), la adicción que crea es equiparable a la de la mayor de las aventuras. Nosotros, simplemente debemos limitarnos a recorrer los distintos niveles y sub-fases en busca de cada uno de nuestros familiares

STA MAMI?!

(Mamá, Papá, Molly y Jake). Los cuatro niveles que debemos atravesar (con sub-fases incluidas) son: la jungla, las cuevas de Condo, las minas y el desierto. En cada una de ellas nos esperán decenas de enemigos y peligros, incluidos los simpáticos, aunque ingenuos, Bull Gator y Axl.
Recoger comida y energía suficiente para que nuestro amigo Taz pueda girar como tan sólo el sabe, es básicamente lo poco que debemos hacer. Lo demás, para bien o para mal, vendrá por sí solo.

BEAM SOFT

Es el equipo de programación que ha llevado a cabo este proyecto. Habiendo tropezado como lo hizo con un título del que ahora no consigo acordarme (o del que quizás no quiera acordarme), era de esperar que en esta ocasión nos sorprendiese con un cartucho que, aun soportando el duro peso que supone no incorporar ninguna novedad, si permite, por lo menos, disfrutar durante horas, dias e incluso semanas, con un arcade tremendamente adictivo y, por que no decirlo, bonito.
En fin, poco más puedo decir, magníficos «scrolls», divertidos gráficos y animaciones y una música muy simpática (con risa de Taz digitalizada incluida) para que disfrutes de lo lindo con un título que, aun no teniendo nada que ver con la versión de Super Nintendo, aporta todo lo necesario para pasar muy buenos ratos.

EDUARDO MANOSTIJERAS

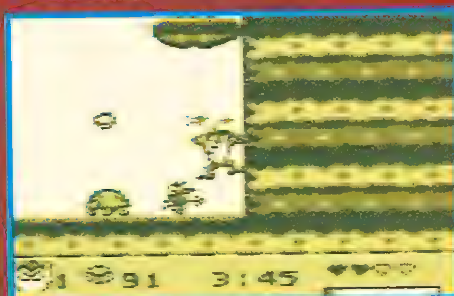






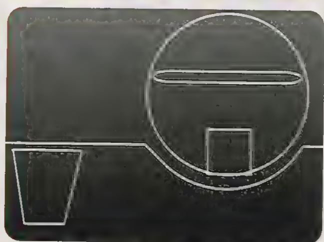




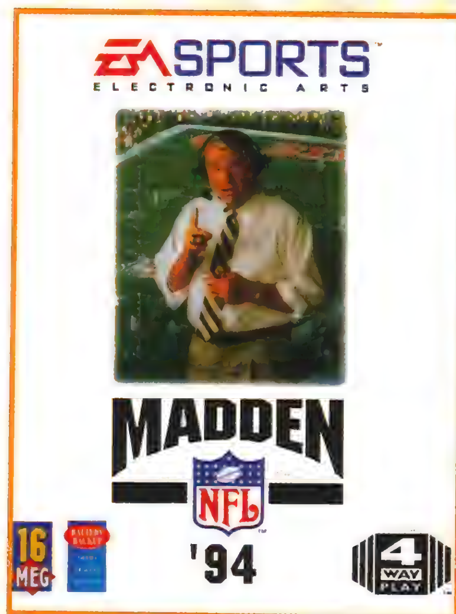




MEGA DRIVE



Pasarela:
JOHN MADDEN '94
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: EA SPORTS
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 a 4



JOHN

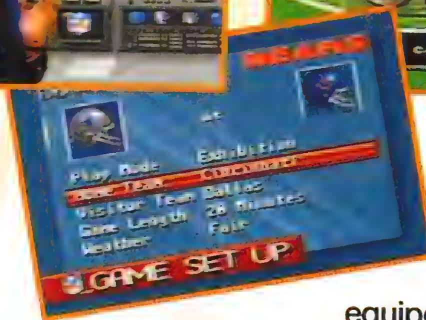
Hay una minoría en este país que disfruta realmente con los escasos partidos que se pueden ver cada semana en la televisión de la liga profesional americana. Esa misma minoría es la que ha conseguido que la serie «Madden» llegue a ser lo que es: todo un clásico de los videojuegos.



Servidor, que se encuentra en ese grupo de extrañas personas que terminan de los nervios cuando su equipo pierde (de fútbol, se supone), y que a la vez disfrutan de lo lindo viendo un buen partido de la NFL, no le importa que los señores de EA Sports estén explotando un filón que a buen seguro les está reportando enormes beneficios, sobre todo, en la tierra de los perritos y las hamburguesas.







Aunque la apariencia general del programa no haya variado excesivamente entre la primera y la cuarta versión de este título, es justo reconocer que con el tiempo se han ido incorporando algunos detalles (que pueden parecer escasos) pero que han contrinuido activamente a que el juego fuese prácticamente perfecto (también nos lo parecía ya la primera parte).

Así pues, si ya has tenido la oportunidad de disfrutar de algún «Madden», sigue leyendo por que las novedades que incluye esta edición del '94 son verdaderamente interesantes. Si, por el contrario, no te gusta excesivamente el fútbol americano, ya es hora de que te intereses por un deporte que, al contrario de lo que parece, necesita de una buena dosis de inteligencia y estrategia.

LAS NOVEDADES

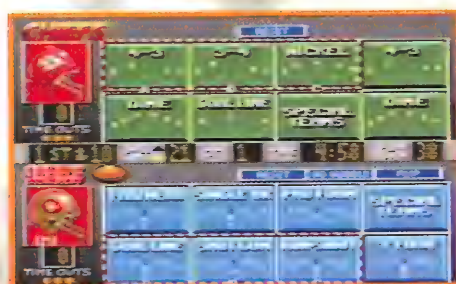
Además de haber cambiado totalmente la imagen externa del cartucho con nuevas presentaciones, nuevos jugadores, nuevas digitalizaciones y nuevas animaciones, los señores de EA Sports han incluido, ademas, la posibilidad de jugar con los verdaderos equipos de la NFL, jugar una autentica competición (con liga regular y play-offs), además de incluir una opción de la que hasta ahora nuestro amigo Madden no había disfrutado, el modo de cuatro jugadores con el «4 Way-Play», una auténtica pasada que

MADDEN '94

AÑO NUEVO... ¿JUEGO NUEVO?

multiplicará la diversión por dos. Así, imagínate jugar los play-offs contra tres amigos tuyos o hacerlo los cuatro en un mismo equipo, o tres contra uno, o dos





contra dos, o... en fin, infinidad de diversas posibilidades. Por último, repetición de las jugadas desde el ángulo inverso y alguna que otra reglas más para dar por concluido el capítulo de novedades de un título que parecía ya casi imposible de mejorar.

PURO JOHN MADDEN

Quizás estéis todos un tanto hartos de tanto fútbol americano (recordemos que los títulos disponibles para Mega Drive sobrepasan la docena), pero es justo





reconocer que hasta ahora nadie ha conseguido superar al primero de los hijos de la magnífica EA Sports. Nos congratulamos de que cada año se nos obsequie con una nueva versión mejorada de este clásico, y sobre todo agradecemos aún más que cierto día alguien se decidiese a crear una maravilla como este cartucho.

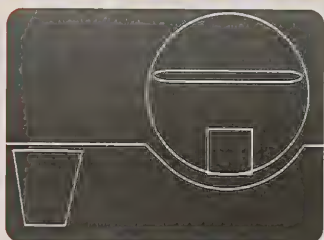
Seguramente te encontrarás con la dificultad de no entender el deporte rey de una cultura tan diferente a la nuestra, pero en esta ocasión eso no te servirá como excusa ya que,en el manual de instrucciones, encontrarás una magnífica guía práctica con la que hacer rápida y comodamente tus primeros pinitos en este mundo. Disfruta de la vida mientras puedas... con John Madden y su fútbol americano.

EDUARDO MANOSTIJERAS



PASARELA

MEGA DRIVE



Pasarela: VIRTUAL PINBALL
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

V I R T U A



Hace muy poco desfilaba por esta misma sección un fantástico juego que nos sorprendió por su gran calidad y originalidad, «Sonic Spinball». Gracias a él, la mascota de Sega se convertía en protagonista de un juego de un género que ahora vuelve a nuestra consola con «Virtual Pinball».



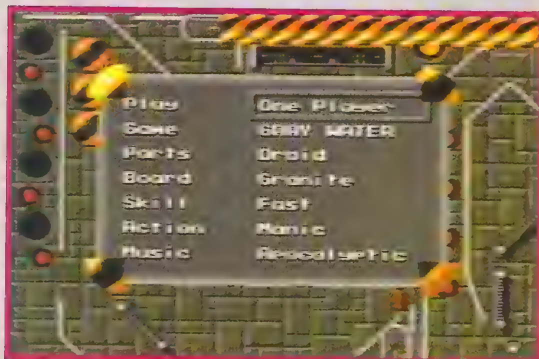


No creemos exagerar ni mucho menos si decimos que Electronic Arts ha sido una de las compañías que más y mejores juegos ha producido en este año, especialmente para la Mega Drive. Si a ello le unimos además que una de sus filiales, EA Sports, se está consolidando como la líder en el terreno de la producción de juegos deportivos, todo hace augurar que en el 94 es muy posible que esta compañía



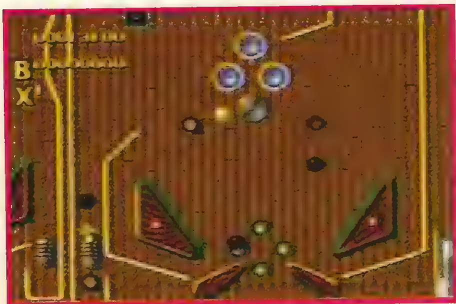


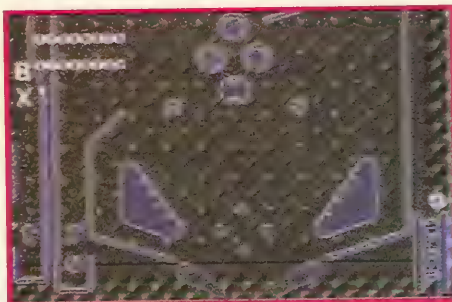
BRICOLAGE



L PINBALL

nos depare nuevos y excitantes momentos que estamos ya ansiosos por disfrutar.









VUELVE EL PINBALL

Cuando las consolas aun no existián, y las máquinas recreativas no habían ido todavía mas allá de dos raquetitas con un esquivo punto blanco que hacía las veces de pelota, eran muchos los humanos jugones que se gastaban sus escasos ahorros en lo que por aquel entonces eran las grandes estrellas de los salones recreativos: los pinballs.
Aunque su popularidad ha sido ahora en gran parte eclipsada por la aparición de los videojuegos domésticos y de las fastuosas y cada vez más espectaculares recreativas, lo cierto es que todavía los pinballs conservan un rinconcito no sólo en los salones recreativos, sino también en el corazoncito de muchos jugones, ahora consoleros de pro, a los que el lanzamiento de juegos como «Sonic Spinball», «Devil Crash» o este «Virtual Pinball» parece estar destinado.

DO IT YOURSELF...

La principal innovación que nos ofrece este juego de Electronic Arts es la posibilidad de realizar nuestros propios Pinballs, para lo cual disponemos de diferentes tipos de fondos, varias clases de mandos e ingenios para que nuestra bola sea rebotada o atrapada, y un sencillo sistema que nos permite realizar nuestros propios diseños comodamente para a continuación experimentarlos.
Por desgracia, y tras haber visto una maravillla como el ya mencionado «Sonic Spinball», tenemos que confesar que pese a nuestra absoluta devoción por los Pinballs, este juego de Electronic Arts es más prometedor que otra cosa, ya que una vez que ponemos la bola en movimiento el juego resulta tan sólo entretenido, y no especialmente vistoso. Destacando como atractivo principal los infinitos recorridos que podemos realizar, tenemos que concluir que si Electronic Arts hubiera cuidado algo más otros aspectos del juego además de este, nuestra opinión quedaría muy por encima del notable bajo que le otorgamos. Una pena...

MR.LYNCH.



CONSOLERO

NINTENDO



PRINCE

Pasarela: PRINCE OF PERSIA
Consola: NINTENDO
Compañía: MINDSCAPE
Distribuidor: SPACO
N. Jugadores: 1

Después de haber sido lanzado para practicamente todas las videoconsolas del mercado (con distinta aceptación para cada una), se empezaba a echar en falta una versión Nintendo de un clásico que, en su día, asombró a niños y mayores por sus increibles e inusuales animaciones. El tiempo pasa factura, y aunque esta versión mantenga un buen nivel técnico, no llega a ser todo lo que en su día fue...

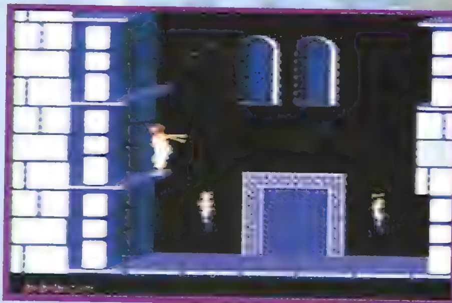


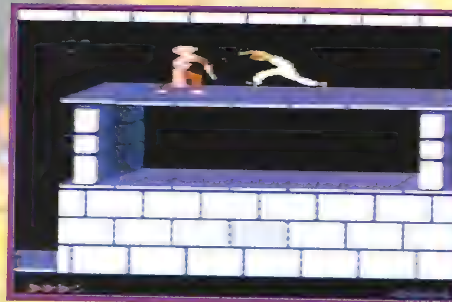


Es muy normal encontrarse, al cabo de los años, con versiones para las distintas consolas de un clásico con el que se pretende conseguir un buen puñado de beneficios. Esto no esta mal, siempre y cuando se ponga interés a la hora de realizar dicha versión. Esta introducción puede inducir a equivocos, pero no te preocupes, el juego que nos ocupa en esta ocasión puede presumir de ser una magnífica versión de un clásico como «Prince of Persia» que, además, esta muy bien realizado (cosa muy extraña a estas alturas de la vida). Así pues, debemos congratularnos de que un tal Jordan Mechner haya tomado la responsabilidad de crear un juego que habría tenido el mismo éxito indiferentemente de la calidad de este.

RECORDANDO

El juego en cuestión se basó en las increibles animaciones de un personaje que, escoltado por la belleza de unos paisajes como los de las mil y una noches, debía rescatar a la princesa quien (como era de esperar) se encontraba en manos del terrible Visir (el argumento recuerda a cierta película que estas navidades ha tenido mucho éxito). Para llegar hasta ella, debiamos recorrer un inmenso laberinto (dividido en decenas de fases) en busca de la salida al siguiente nivel. Nuestro príncipe podía correr, saltar, trepar y luchar contra los secuaces del visir. Así y

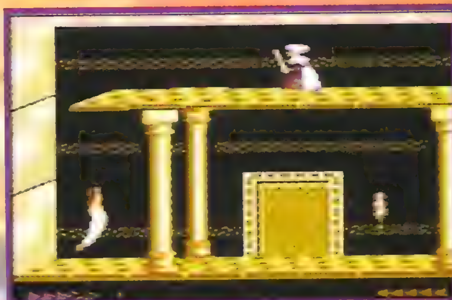




EL PRINCIPE

O F P E R S I A

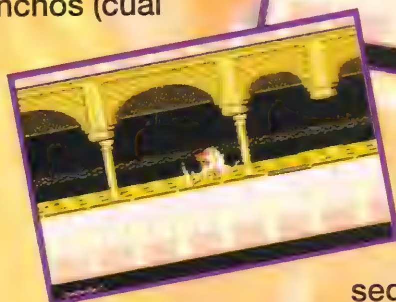












con ayuda de los interruptores que hay distribuidos por todo el mapeado (que permiten abrir y cerrar compuertas) debiamos resolver cada uno de los laberintos que se nos planteaban, y en los que podiamos perder la vida cayendo por profundos precipicios o atravesados por afilados pinchos (cual pincho moruno).

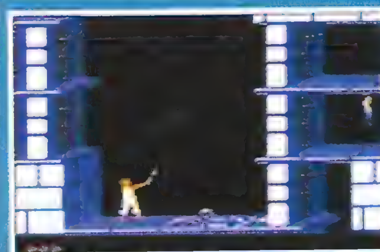
El juego es, en definitiva, un clásico arcade en el que además, debemos poner a prueba nuestra inteligencia y nuestra buena retentiva. Estamos seguros de que serás capaz de ello.

LOS POCIMAS

Son de tres clases que podrás distinguir por su color y forma. La primera de ellas nos proporcionará un punto de energía. La segunda también nos proporcionará igualmente un punto, pero en este caso de nivel máximo de energía. La tercera... bueno, un agudo dolor de estómago y después...



LA ESPADA

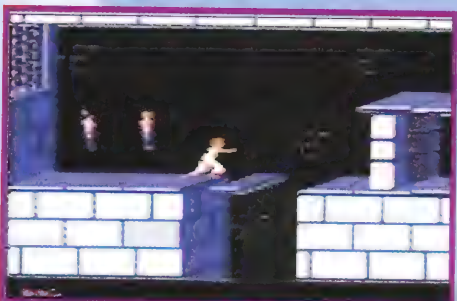


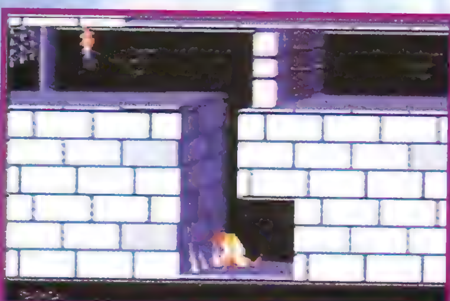
Tu cometido en el primer nivel será encontrar la espada con la que lucharás durante toda la aventura. Sin ella, intentar acabar con los secuaces del Visir no será una tarea difícil, será imposible.

E DE LAS MAREAS









PERSIA LIGHT

¿A que viene este ladillo? bueno, debemos reconocer que para las posibilidades de una Nintendo, el nivel técnico que se ha conseguido es muy alto. El problema llega cuando intentamos comparar esta versión y otras. La diferencia se nota y, aunque estas comparaciones parezcan carecer de sentido, sirven como aviso a unas personas que, quizás y solo quizás, pretendan encontrar algo que resultaría imposible ver en una consola Nintendo de 8 bits. ¿Cual es nuestra opinión? Está claro, desde el punto de vista del usuario Nintendo, el juego es muy, muy bueno. Desde el punto de vista del usuario general, el cartucho es... bueno.

Un juego que destaca por sus magníficas animaciones, aunque en el aspecto gráfico y sonoro desmerezca un tanto. Aun así, muy, muy recomendable.

EDUARDO MANOSTIJERAS

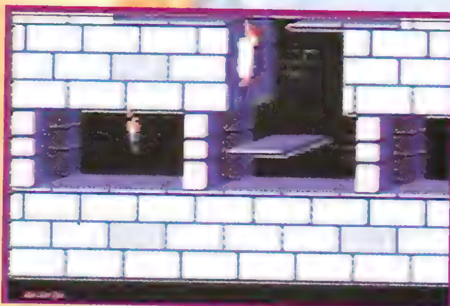
LA LUCHA

Deberás hacerte con una buena técnica de combate si quieres aspirar a algo en este juego. Aunque en un principio estas luchas parezcan tremendamente complicadas, con el tiempo descubrirás ciertos «truquillos» que te ayudarán de una forma realmente importante.



LOS PASSWORDS

Lo que en principio podía ser un gran inconveniente (la extrema dificultad del juego), acabará convirtiéndose en una fuente de infinita adicción. La inclusión de passwords permite estructurar nuestra busqueda sin tener que mantener la consola encendida durante días, semanas e incluso años (y el consiguiente gasto de energía).



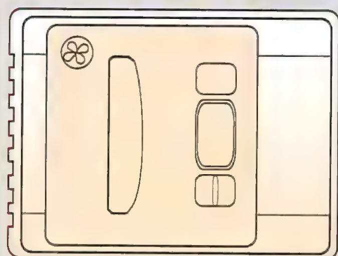








SUPER NINTENDO



SENSIB

ESPLENDO

Pasarela:
SENSIBLE SOCCER
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: SONY
Distribuidor: COLUMBIA .
N. Jugadores: 1ó 2

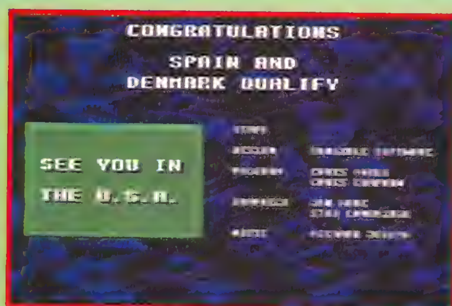
Es absolutamente innegable: el fútbol no es sólo el deporte que mayores pasiones despierta en nuestro pais y en muchos otros, sino también inagotable fuente de inspiración para los programadores de videojuegos.



Si realizaramos una estadística con todos los videojuegos deportivos lanzados al mercado, es muy probable que las cifras hablaran por si solas: el fútbol ostentaría la primera posición en número de juegos publicados, seguido eso si muy de cerca por otros









deportes que también han marcado estilo en la pequeña historia del videojuego, como por ejemplo el golf o el tenis. Es más, si analizaramos también el historial de todas y cada una de las grandes y pequeñas empresas que se dedican a este curioso negocio que es crear software lúdico, es bastante probable que descubriesemos que más del 75% de ellas han creado su propio juego de fútbol. Y por último, y para cerrar ya esta pequeña introducción y pasar a hablar ya directamente de este «Sensible Soccer», queda destacar que entre los diez juegos de mayor éxito y calidad de la historia, debería figurar por meritos propios un título que consagró a su progrador, Dino Dini, es decir, el mítico y apasionante «Kick Off».

¿QUE HAY DE NUEVO?

Bien, pues siendo completamente sinceros, la verdad es que este «Sensible Soccer» asi, a primera vista, no viene a aportar grandes cosas al género de los juegos futbolísticos. En los abundantes

...LE SOCCER

...R EN LA HIERBA







menús de opciones encontraremos las típicas posibilidades para jugar un partido amistoso, una liga, un mundial, o diferentes competiciones europeas, como por ejemplo la copa de la Uefa. También podremos alterar ciertas condiciones del juego,



como la climatología o la duración de los partidos. En lo referente al número de equipos que podemos utilizar, pues deciros que desde las mejores selecciones del mundo, pasando por muchos de los grandes equipos mundiales se ecuentran por completo a nuestra disposición. Y bueno, en general, digamos que en «Sensible Soccer» no se echa en falta nada de lo que la mayoría de juegos de fútbol ya tuvieron con anterioridad. Por no tener nada nuevo, ni siquiera la perspectiva elegida -la clásica aerea o vista desde arriba- es precisamente innovadora. En realidad es la más utilizada desde siempre. ¡Ah!, y ni los gráficos de los



jugadores son especialmente grandes ni vistosos, ni sus animaciones son precisamente para caerse de espaldas.

¿QUE HAY DE BUENO?

¡Vaya desastre!, estaréis pensando tras lo dicho hasta el momento. Bueno, pues eso es lo gracioso del caso: y es que pese a todos los pesares, «Sensible Soccer» no es un mal juego, ni tampoco un mal programa. Lo cierto es que una vez que uno se pone a jugar, la cosa tiene más gracia de la previsible, y tanto jugar un mundial propio, como echarle un partidito a un amiguete resulta ciertamente divertido. En fin, que sin llegar a poder equipararse a esa virguería llamada «EA Fifa Soccer», este juego de Sony nos permite por lo menos disfrutar a tope de las pasiones futboleras.

MR.LYNCH



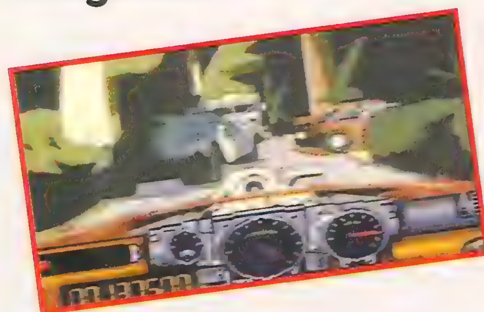
MEGA CD



PASARELA:
ROAD AVENGER
CONSOLA: MEGA-CD
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 10
N. JUGADORES: 1



Acaba de salir al mercado el potente Mega CD de Sega, y ya nos están saturando de títulos que, aun siendo bastante espectaculares en su desarrollo (algo nada difícil teniendo en cuenta las posibilidades de esta máquina) tienen menos miga que un trozo de pan duro. ¡Queremos jugar y divertirnos!, no recrearnos los ojos con alucinantes imágenes.







Este es el sexto programa de Mega-CD que comentamos en esta revista y todos, con las únicas excepciones de Batman Returns y Jaguar XJ220, cometen el mismo error: se sirven de un poderosísimo recurso que permite visualizar imágenes de video digitalizadas en pantalla pero olvidan por completo el desarrollo del juego.

Ocurre con «Time Gal», con «Sewer Shark», con «Power Factory» y ocurre con este. Mucha animación en tiempo real pero de lo demás, nada.

EL JUSTICIERO DE LA CARRETERA

No te preocupes si las pantallas que aparecen en estas páginas parecen demasiado confusas, tu única

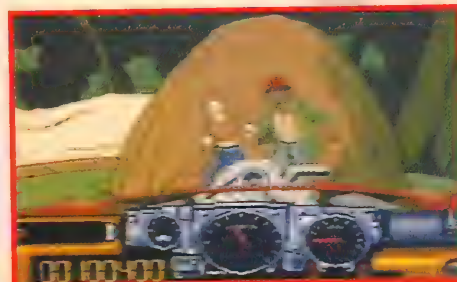




ROAD AVENGER







EL PRINCIPIO DEL FINAL

misión consiste en fijar tu mirada en el centro de la pantalla y esperar a que el propio ordenador te indique que control de tu pad debes pulsar en cada momento. Un par de minutejos así, y a esperar a que aparezca el consabido mensaje de felicitación que te indica que puedes pasar de nivel.
Muy divertido, de verdad.
Por eso, es totalmente inútil que te hablemos de los enemigos que aparecen a lo largo de la aventura, o de los obstáculos que vamos a encontrar en nuestro camino.
Podemos hablar mejor del mal gusto que han tenido aquellas personas que han traducido el manual al castellano y que han puesto cosas como esta: "Entre tú y tu meta de venganza hay diez etapas de mutilación". Muy instructivo, de verdad. Y también muy triste.

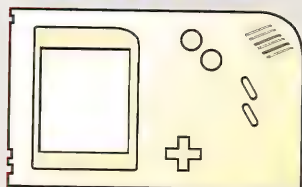
POBRES TRANSEUNTES

A una persona adulta le puede resultar realmente divertido ver como se producen accidentes espectaculares (que el manual describe jocosamente como «mortales») o como atropellan a un transeunte (con litros de sangre incluido), pero, por supuesto, no creemos que sea lo mejor para los pobres crios.
Nunca he estado muy de acuerdo con las críticas que sobre la violencia en los videojuegos se han vertido en muchas ocasiones. Hoy, sin embargo, debo rendirme a la evidencia ante un juego que utiliza los salvajes dibujos japoneses para representar una auténtica batalla campal con desagradables escenas incluidas.
Juegos como «Mortal Kombat», en su modo sangriento, no podía herir la sensibilidad de nadie por lo mal logrado de sus «sangrientas» escenas. Este «Road Avenger» no va a herir la sensibilidad de nadie, pero es un poco salvaje... y lo que es peor, además, aburrido.
Un ejemplo de lo que no se debe hacer.

● ● ● ● DOCTOR JONES



GAME BOY



HOME AL

Pasarela:
HOME ALONE 2
Consola: GAME BOY
Compañía: T-HQ
Distribuidor: DRO SOFT
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1

Kevin vuelve a la carga, esta vez en nuestra portátil Game Boy, con la sana intención de hacernos pasar el mejor rato posible cometiendo las mas insospechadas travesuras. Como ya ocurría en la versión para la Super Nintendo, la diversión primará por encima de todo.

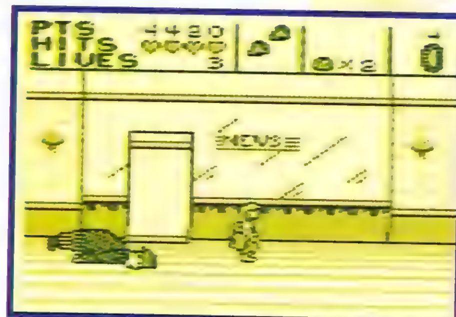
LA HISTORIA

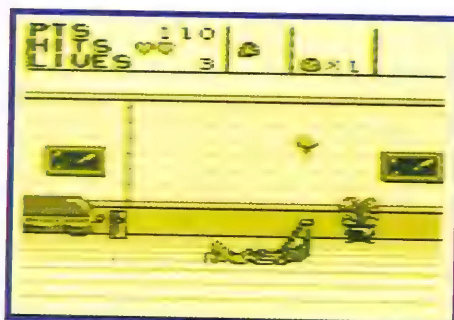
Al llegar la navidad, y para no faltar a la norma, Kevin, el pequeño de los McCallister, ha vuelto a perderse. Pero esta vez, la situación es mucho más grave, Kevin ha ido a extraviarse en la ciudad más grande de este mundo (si no la más grande, sí la más activa). Por supuesto, nuestros ladrones preferidos, Harry y Marv, han tenido la mala suerte de toparse de nuevo con él cuando pretendían asaltar el Hotel Plaza. Así pues, botones, directores, recepcionistas y alguna que otra maleta despistada, tratarán de hacernos la vida imposible. ¡Y eso sólo es el principio!, después vendrán las ratas, los punkies (con mala leche) y todo lo que puedas o quieras imaginar.

EL JUEGO

Ideado como un sencillo arcade de plataformas, en este «Home Alone 2» vamos a encontrar un divertido juego en el que la habilidad y la buena cabeza a la hora de dosificar nuestras municiones, serán aspectos que marcarán profundamente el desarrollo posterior de la aventura.
En teoría no debemos complicarnos excesivamente la vida para jugar con este cartucho, debemos limitarnos, simplemente, a destruir a todo aquello móvil e inmóvil que no









NEW YORK,

ONE 2



nos inspire excesiva confianza. Para ello, Kevin podrá deslizarse, saltar, correr y hacer uso de sus inocentes pero efectivas armas. Además de disparar con nuestro tirachinas o con nuestra pistola de dardos, tenemos la posibilidad de lanzar unos efectivos collares (arma indispensable para acabar la aventura), que podremos encontrar detrás de los cuadros, dentro de los tiestos, etc. Así pues, prepárate a rastrear hasta el último rincón de cada nivel. Por último, las típicas vidas extras y los omnipresentes bonus no faltarán, para aderezar un cartucho que, desde ya te lo aseguro, te divertirá sobremanera.

NUESTRA OPINION

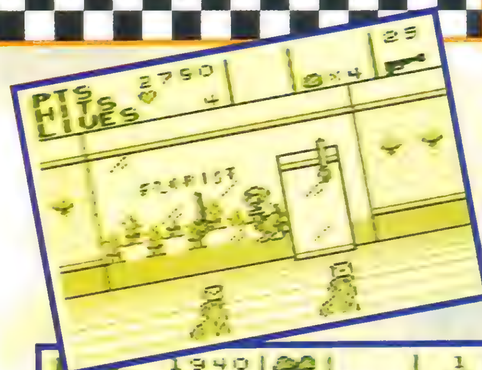
Aunque no sean arcades lo que más echemos en falta los usuarios de Game Boy, no está de más que de vez en cuando aparezca un buen arcade como este para alegrarnos la vida.

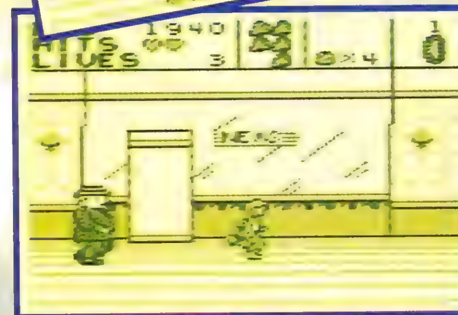
Manteniendo unos esquemas tan sencillos como clásicos, los señores de T-HQ han mejorado un producto que, a priori, podría dar la impresión de ser una simple licencia cinematográfica. Ni mucho menos, los gráficos, las animaciones y las músicas están a tono con un cartucho que, en definitiva, te divertirá sin más pretensiones.

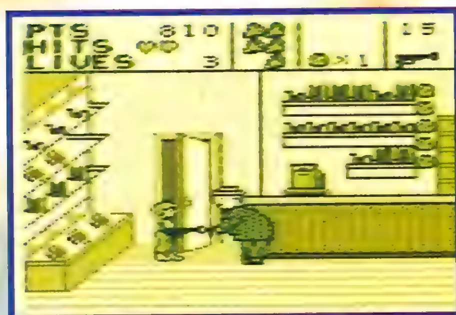
El juego ideal para poder entretenerse en un largo viaje.

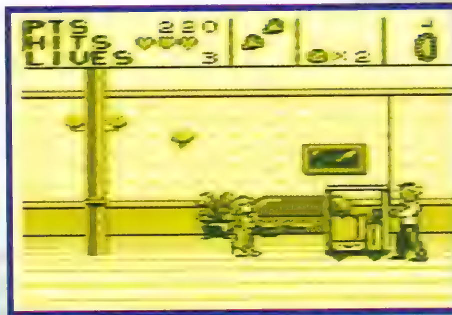
EDUARDO MANOSTIJERAS







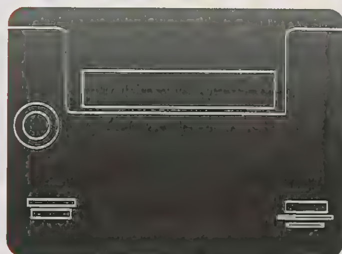




NEW YORK



MASTER SYSTEM II



Pasarela:
PGA TOUR GOLF
Consola:
MASTER SYSTEM
Compañía: TENGEN
Distribuidor: SEGA

PGA TOUR



MAS Y MAS

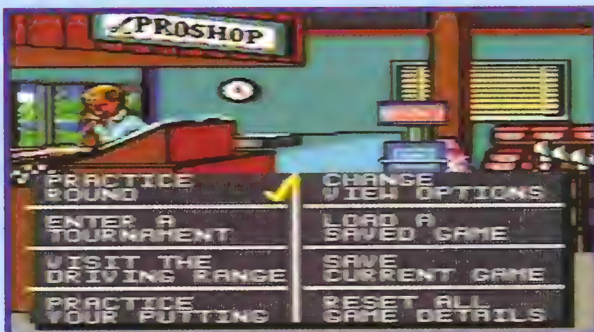
No es este el primer juego de golf aparecido para nuestra consola. Tampoco es ni mucho menos el más original de todos los que lo han hecho hasta ahora, y desde luego no es el más brillante en realización técnica. Tengen parece que ha querido realizar tan sólo un juego entretenido... y eso si lo ha conseguido.

Desde luego ciertas compañías de software parecen estar empeñadas en complicarnos nuestro querido trabajo de criticar videojuegos, y sobre todo nos ponen realmente difícil contaros algo que sea medianamente interesante... Decimos esto porque el hecho de que a estas alturas aparezca un nuevo juego de golf para nuestra consola -que, por cierto, no viene a añadir nada especial a lo ya realizado en este campo- es algo que sólo puede estar predestinado a que os aburramos -perdón- enumerando una vez más las





R GOLF



mismas características que ya tuvieron en su día la cuantiosa lista de juegos de golf aparecidos con anterioridad.

SIEMPRE LO MISMO...

Si no nos falla la memoria, uno de los primeros juegos aparecidos para la Master System (allá en los albores del despertar consolero, cuando ordenadores como el Spectrum o el Amiga eran todavía los reyes del mercado del videojuego) fue precisamente un cartucho que tomaba al golf como protagonista y, ¡oh, que curioso!, si realizasemos una comparativa entre aquel juego y el que ahora Tengen nos presenta, descubriríamos que a pesar de los años transcurridos ni siquiera técnicamente existen grandes diferencias entre ambos.

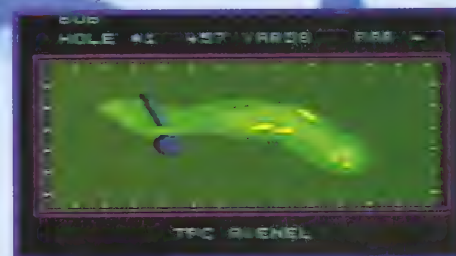
Y no soloe eso; como ya adelantabamos, las opciones que incluye este «PGA Tour Golf» son las mismas (típicas, tópicas, clásicas y requete-utilizadas) que podemos encontrar en cualquier otro juego de golf ya sea para consola u ordenador: recorrer los 18 hoyos de un campo, participar en un torneo, practicar con el drive y el putter son algunas de las «inesperadas sorpresas» que Tengen ha querido ofrecernos en este nuevo (?) juego.

Y LO MISMO DE SIEMPRE...

Si la originalidad brilla por su ausencia en este cartucho para nuestra Master System, nosotros, para estar a la altura de las circunstancias vamos a deciros algo que hemos repetido ya en más de una ocasión (mira que bien, ahora que están tan de moda los clones ahí van dos nuevos tipos, los juegos y los comentarios clónicos): «PGA Tour Golf» es un juego que sin resultar brillante en ninguno de sus aspectos, si cumple funcionalmente con lo que se puede esperar de un juego deportivo. En definitiva este cartucho te va a resultar apetecible y entretenido dependiendo de si eres aficionado al golf, y de si ya tienes o no otro cartucho similar.

MR.LYNCH



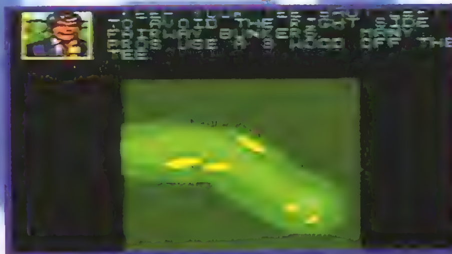






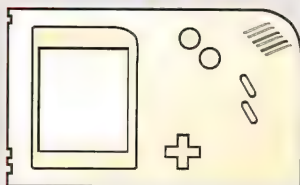








GAME BOY



Pasarela:
ROAD RASH
Consola: GAME BOY
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1



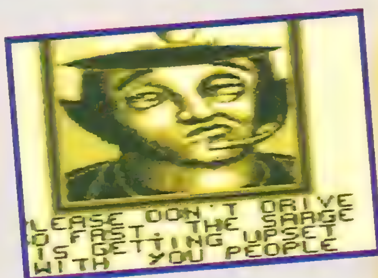




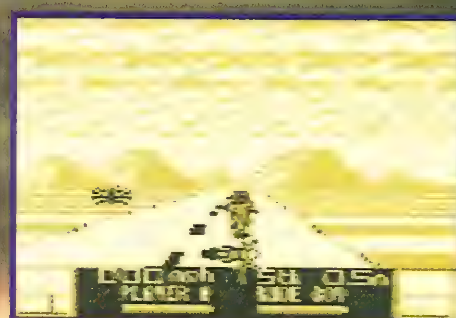


A PUÑETAZ

Si ya de por sí resulta peligroso el recorrer una carretera a velocidades de vértigo a lomos de una TZR 1000, que os podemos contar si además de esto nos dedicamos a correr en dirección contraria o a liarnos a puñetazos con nuestros contrincantes. Si ya de por sí este mundo está loco, sólo hace falta que nos den nuevas ideas.







Hace ya algún tiempo que los usuarios de Mega Drive pudieron disfrutar de un juego que, en los tiempos en que fue lanzado al mercado (primeros pasos de la Mega Drive en nuestro país), aportaba unas características técnicas que hasta aquel entonces no habiamos encontrado en ningún otro título. Electronic Arts, su creadora, se aprovechó entonces de las cualidades técnicas de una máquina que estaba preparada para las mejores cosas. Intentar adaptar aquel título a una consola como la Game Boy no deja de ser todo un reto, un reto con todas las papeletas para quedar en el olvido. No nos basta con un buen movimiento de carretera, además exigimos una buena presentación y un mínimo de interés a la hora de crear un juego que sea medianamente adictivo. No creo que pidamos demasiado, simplemente lo que uno merece cuando se gasta





ROAD RASH

...ZO LIMPIO

una importante cantidad de dinero en un juego como este.

LA ROAD RASH

Road Rash es el nombre de una importante competición americana (suponemos que será una competición ficticia) en la que los participantes no deben limitarse a recorrer las cientos de millas marcadas en cada etapa, además, deben asegurarse que lleguen a la meta el menor número de ellos posibles. Por supuesto, nuestros contrincantes van a tratar de que seamos nosotros los que no lleguemos a meta. ¿El objetivo de todo esto? Bueno, quedar lo mejor posible en cada una de las etapas y así conseguir la mayor cantidad de dinero posible (con el que podremos mejorar nuestra moto). Eso es todo lo que da de sí el juego, cinco escenarios diferentes y una gran cantidad de golpes, choques y caidas.

JUGANDO A SER MALO

Eso es en definitiva lo que debes hacer en este juego. Un cartucho, por otro lado, que presenta unas buenas cualidades técnicas en general. El movimiento de la carretera, por ejemplo, es bastante suave, mientras que las animaciones en general no están muy bien desarrolladas. Los gráficos... en fin, dos pinos, una palmera y un par de motoristas y coches no excesivamente bien hechos. No es justo que acabe así este comentario, el juego puede llegar a ser divertido, el único problema que encontramos es la falta de originalidad de una compañia, Electronic Arts, que ha preferido ampararse en la imagen de un super éxito para vendernos este "sólo aceptablemente bueno" juegopara nuesta pórtatil. Si en vez de llamarse «Road Rash» se hubiese llamado «Pepito Grillo», nos habría gustado mucho más. En fin, tu mismo decides.

DOCTOR JONES

AL TROTE

Cada vez que des con tus huesos sobre el duro asfalto, deberás correr, cual gacela, en busca de tu moto. Sin más demora continuarás la carrera, aunque esta vez tu «máquina» tenga la carrocería un poco destrozada. Por cierto, ten cuidado de no acabar debajo de un coche cuando vayas en busca de tu «amoto».



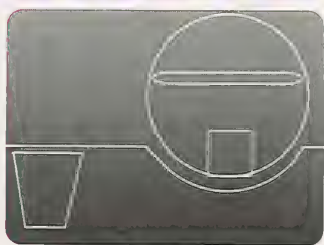






PASARELA

MEGA DRIVE



Pasarela: COSMIC SPACEHEAD
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CODEMASTERS
N. Jugadores: 1

COSMIC





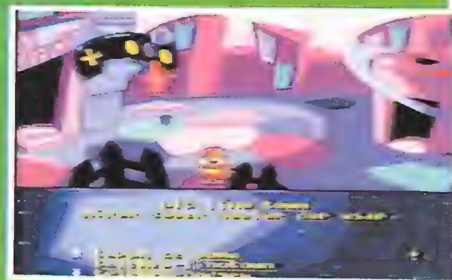
INTERACTU CODEMAS

Todos esperábamos con ansiedad el lanzamiento de la primera aventura interactiva para nuestra Mega Drive. La compañía que, adelantándose a las más importantes casas de software, ha tenido semejante privilegio es, ni más ni menos, que la veterana Code Masters, una compañía que se está consolidando, por méritos propios, en las primeras posiciones del ranking de calidad.

Todos los poseedores de una Mega Drive habrán echado de menos, en alguna ocasión, el poder disfrutar de esas aventuras tan maravillosas que hemos podido observar alguna vez en los más poderosos PC´s. Reconocemos que un juego de ese tipo supone la utilización de una vasta cantidad de memoria para almacenar las casi infinitas animaciones y escenarios que un juego de este tipo necesita, pero

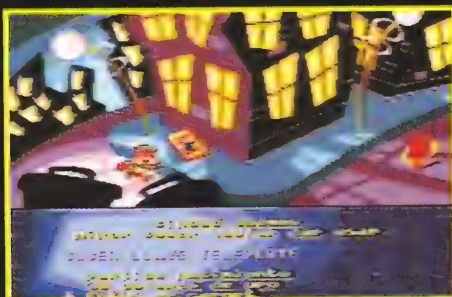


INTERACCION



¿Os recuerda algo ese menú que hay debajo de la pantalla de juego? Efectivamente, juegos como «Monkey Island» y «Loom» hacen uso de un sistema muy parecido a este. Gracias a ello, podemos conseguir la interactividad que desde hace tanto tiempo estabamos deseando.







A CON
TERS

también es justo reconocer que, con la exquisitez con que han tratado los señores de Code Masters a este título, han conseguido crear un juego que, aunque alejado de la espectacularidad de ciertos títulos como «Monkey Island II» o «The Fate of Atlantis», permite disfrutar, a un nivel principiante, de una aventura tremendamente simpática en la que, en ciertos momentos, debemos hacer uso de nuestra habilidad.

LA AVENTURA

Aunque el argumento sea tan sencillo como poco imaginativo (chavalillo en busca de éxito decide lanzarse al espacio en busca de un planeta desconocido al cual pretende fotografiar, y que casualmente es nuestra Tierra, un lugar de leyenda que nunca nadie ha conseguido observar), la atmósfera de simpatía que envuelve a todo el juego permite una pequeña licencia en la que el argumento no tiene la menor importancia.

Con las acciones típicas de un juego de aventuras (ver, examinar, hablar, dar, coger, etc.), debemos abrirnos camino a través de los obstáculos en

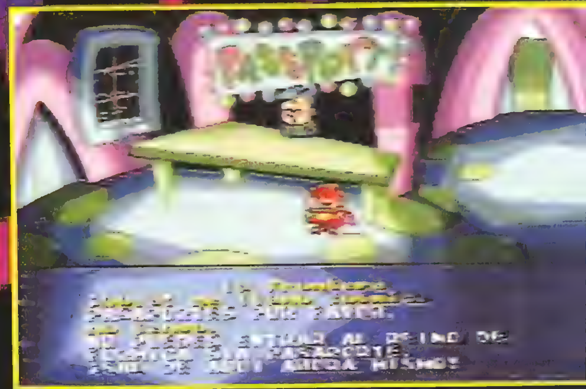


LAS FASES ARCADE

Cada vez que accedamos a un nuevo sector del mapeado, tendremos que superar con éxito una sencilla fase arcade en la que, además, podremos conseguir algunas suculentas vidas extras.

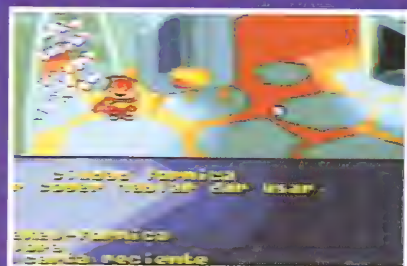






ESPAÑOL

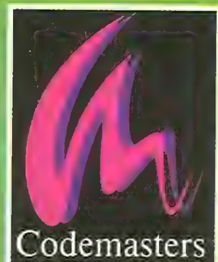
Si Cervantes levantase la cabeza, ademas de darse con la tapa, se quedaría gratamente satisfecho al ver que una empresa británica, como es el caso de Codemasters, se decide a traducir sus juegos al castellano. En un juego de este tipo, este detalle se agradece sobremanera.

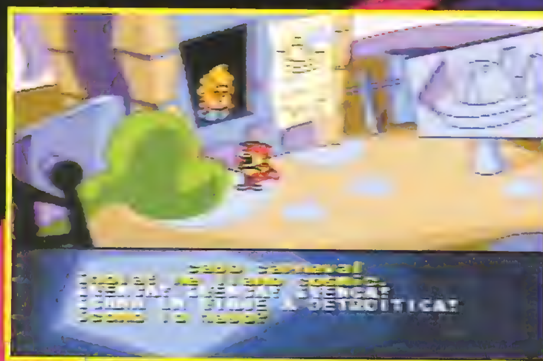


busca de aquellas personas u objetos que nos lleven hasta tan ansiado planeta (si realmente supiese como somos, no nos buscaría con tanta énfasis). Habla con la gente, participa en vertiginosas carreras de coches, teletranspórtate de una ciudad a otra, cartéate con tu colega ruso, busca un nuevo pasaporte, atrav... en fin, ¡haz todo lo que quieras, y mucho más!

CODEMASTERS

Si tuviesemos que otorgar el premio a la mejor empresa del año, es muy probable que se lo diesemos a Codemasters. Es justo reconocer que la mayoría de sus últimas producciones (Micro Machines, Fantastic Dizzy) reunen casi tanta calidad como originalidad y simpatia. Seguir asi, chicos.

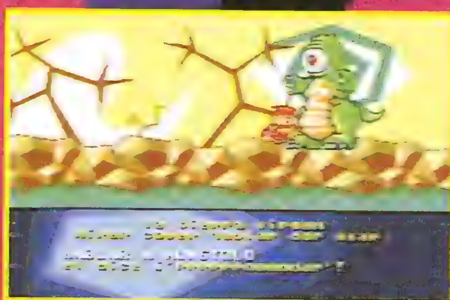




¡POR FIN!

Espero que te haya gustado lo que has leido, lo que ves son los alucinantes y simpáticos gráficos de este juego. Mucho color, originales escenarios y asombrosos efectos especiales, además de la música a que nos tienen acostumbrados los señores de Codemasters.
En definitiva, una magnífica aventura interactiva que, aunque un poco pequeña para los aventureros experimentados, llenará por completo a todas aquellas personas que, por no poseer el equipo necesario para ello, nunca hayan podido disfrutar de un título de este estilo.
De todas formas, no os preocupeis, está previsto que prócimamente se lancen en Mega CD las más alucinantes aventuras interactivas de todos los tiempos. ¡Es sólo cuestión de esperar! Lo dicho, Chapeau para Codemasters y su «Cosmic Spacehead».

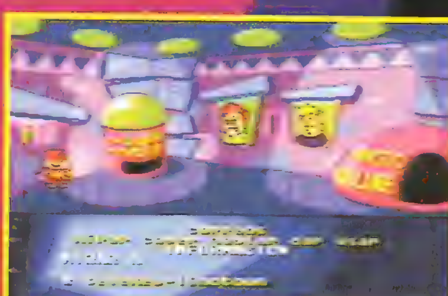
EDUARDO MANOSTIJERAS













MEGA CD



PASARELA: ROBO ALESTE
CONSOLA: MEGA CD
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 11
N. JUGADORES: 1



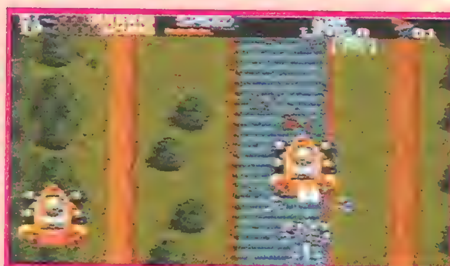


MAQUINA

Robo Aleste» es de lo que no hemos visto nunca. Se nos presenta en formato CD Rom sin utilizar ninguna de las posibilidades del Mega CD. Un juego que perfectamente podría haber ido en cartucho y que, sin embargo, lo hace en CD. De película.



A la espera de que títulos como «Out Run» o «After Burner» aparezcan definitivamente para nuestro Mega CD (su aparición será una realidad dentro de poco), nos debemos conformar con comentar juegos que no explotan, para nada, las capacidades del CD. Este «Robo Aleste» es un clásico mata-marcianos, cuya única virtud se encuentra en la adicción que este puede producir (aspecto que, como siempre, dependerá mucho de tu tolerancia hacia este tipo de juegos).



Resulta verdaderamente complicado contar algo sobre un juego que no se diferencia en nada a otros mil más. Gráficos diferentes, nuevas músicas, variados enemigos y alguna que otra arma especial es lo que se necesita, por lo visto, para crear un juego.

LAS ARMAS

Por comentarte algo del juego, te diré que podrás conseguir hasta un total de cuatro armas especiales (¡que lujos!), estas son: Láser, Bomba, Escudo y Shuriken. Un despliegue de medios como nunca antes habíamos observado.



ROBO ALESTE






QUE PESADEZ

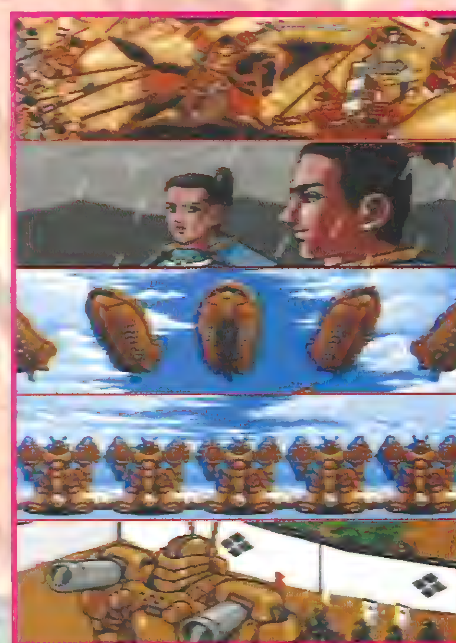
A este pobre le ha tocado la china, como suele ocurrir de vez en cuando, de soportar nuestras ya airadas críticas



TOTAL

hacia los programadores. Estamos hartos de que creen siempre los mismos juegos. Los usuarios no somos tontos y sabemos apreciar muy bien cuando una cosa se hace con interés y cuando esta se hace por sacar unos cuantos beneficios de más.
Así lo único que se consigue es saturar el mercado, obligar al usuario a comprar algo que no vale para nada y obligarle, indirectamente, a quedarse en casa viendo la televisión con la desesperación de creer que su consola no posee ni un solo juego en condiciones que comprar. Triste pero cierto.
Si piensan que vamos a perder el tiempo en comentar inventos como este, lo llevan claro. Aprovechar el lanzamiento del Mega CD para intentar encasquetarnos un juego que perfectamente podría haber ido en cartucho nos parece abusivo.



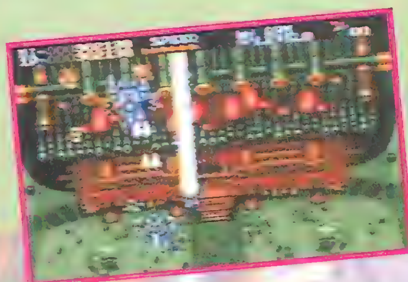


Tirón de orejas para Sega... y de los gordos.

Doctor Jones

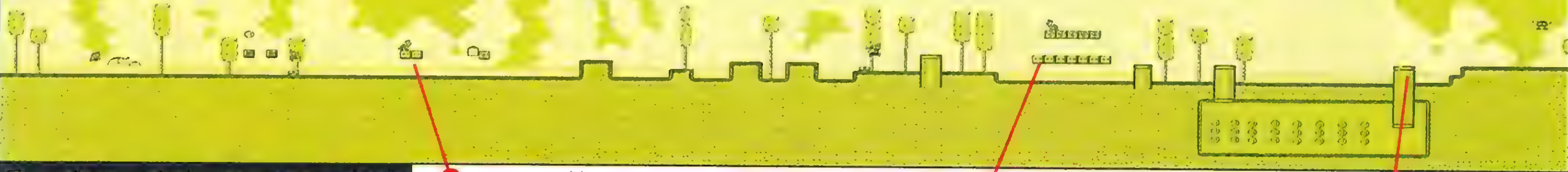
E.F.F.

Los enemigos de final de fase son de lo poco que se salva en este juego. Grandes y espectaculares para ponernos nerviosos en los momentos más complicados de la aventura.





Nivel 1



El primer nivel es una simple introducción, lleno de monedas y power-ups. No olvides recoger todas las monedas que puedas, son fáciles de coger y además serán de gran importancia en la máquina tragaperras.

En este punto debes recoger la seta tan pronto como puedas. No te resultará muy complicado si tenemos en cuenta que estás en el primer nivel.

En estos bloques de interrogación puedes conseguir suculentas monedas que merece la pena recoger.

Déjate caer por esta tubería para salir por la que hay a su izquierda sin olvidar, por supuesto, recoger la monedas.

Nivel de Bonus



Space Zone

Recorrer el espacio es toda una aventura. Más tarde, un paseito en globo y ya estarás preparado para surcar el espacio exterior. Realmente cósmico.



Macro Zone

Todo parece mucho más pequeño en esta zona. Una inmensa rata pone fin a lo que probablemente sea el más duro nivel de todo el juego. Echale valor...



Mapa de Mario Land



Tree Zone

La Tree Zone es tan chunga como el resto de las fases. Excavadoras gigantes, cuervos y hormigas trepadoras nos invitan a poner pies en polvorosa y salir rápidamente de esta fase.



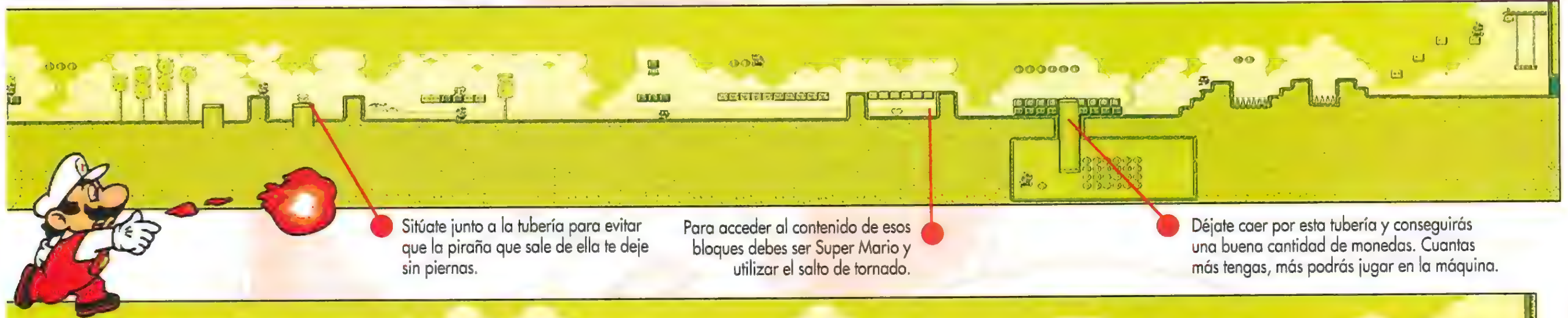






SUPER MARIO LAND 2

Escribir una pequeña introducción de este Super Mario Land 2 es algo poco útil si tenemos en cuenta que, los juegos de la saga Mario, han proporcionado más beneficios que la película más taquillera del genio de la ciencia ficción («E.T. el Extraterrestre» de Steven Spielberg). Tan solo un pequeño comentario: «Mario ha vuelto», y lo ha hecho con un cartucho realmente espectacular dotado de unos gráficos grandes y preciosistas, y un mapeado tan inmenso como las diez páginas que te servimos este mes. Deleítate.



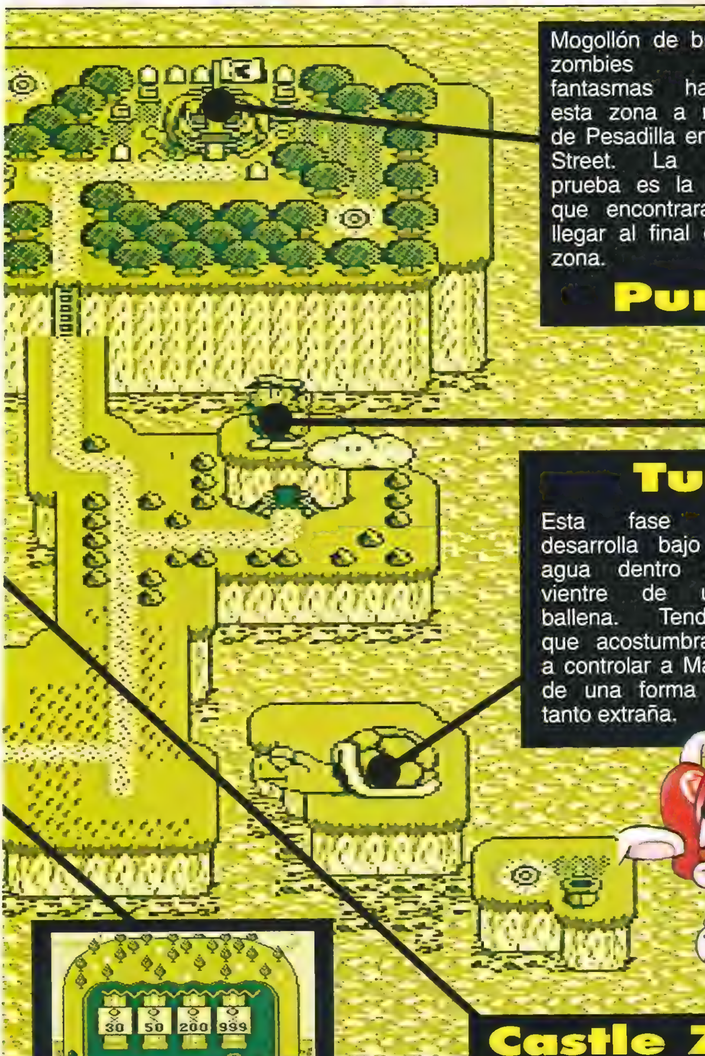
Sitúate junto a la tubería para evitar que la piraña que sale de ella te deje sin piernas.

Para acceder al contenido de esos bloques debes ser Super Mario y utilizar el salto de tornado.

Déjate caer por esta tubería y conseguirás una buena cantidad de monedas. Cuantas más tengas, más podrás jugar en la máquina.



Párate en la Tree Zone donde te encontrarás con una gran cantidad de monedas y Bonus. Como en el primer nivel, no es nada difícil, así pues, consigue todo lo que puedas.



Pumpkin Zone

Mogollón de brujas, zombies y fantasmas habitan esta zona a modo de Pesadilla en Elm Street. La gran prueba es la bruja que encontrarás al llegar al final de la zona.



Mario Zone



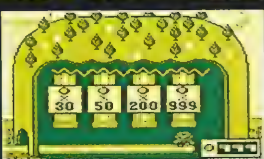
Esta zona no tiene nada que ver con el propio Mario, ya que lo único que encontraremos serán más y más fichas de lego. Con un desarrollo demasiado enrevesado, esta zona promete ser una de las más difíciles.

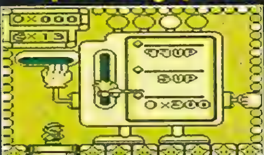
Turtle Zone

Esta fase se desarrolla bajo el agua dentro del vientre de una ballena. Tendrás que acostumbrarte a controlar a Mario de una forma un tanto extraña.



Máquina tragaperras





Visitando la máquina tragaperras podrás cambiar tus monedas por vidas. Necesitaras pagar 99 monedas por el mayor premio, pero ten en cuenta las otras vidas extras... si quieres ganar.

Castle Zone



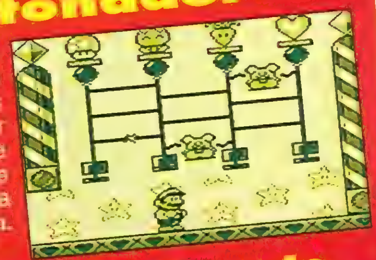
¡El nivel final! Para llegar hasta él debes haber recogido las seis monedas del juego (una por zona). SI pereces en el combate con Wario, deberás enfrentarte, de nuevo, a los seis guardianes que ocultan las monedas.

PANTALLAS DE BONUS

Golpeando la campana que hay al final de cada nivel, accederás a una de las dos habitaciones de Bonus que hay en el juego.

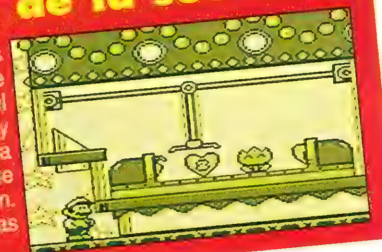
El detonador

En esta habitación podrás hacer muy poco por conseguir los mejores premios, tan sólo rezar porque el camino que siga el cerdito sea el que le lleve hasta la valiosísima vida extra. ¿Qué hay más valioso?



El gancho de la suerte

En esta pantalla sí podrás hacer algo más. Espera a que la pinza haya recorrido todo el camino hacia la izquierda y entonces, cuando vuelva hacia la derecha y se detenga, pulsa el botón. Siempre te llevarás tres vidas extra. Util, ¿No?



Pumpkin 1

Algunos fantasmas esperan al comienzo de este nivel. Numerosos monstruos, pinchos y plantas carnívoras habitan en los suelos y paredes. Por ello, en este nivel necesitaremos a Mario mofeta y sus disparos.

Corre todo lo que puedas al llegar a estas cadenas. De esta forma, evitarás que los seres que caen por ellas te hagan daño.

Sube por esta tubería para conseguir más Bonus, entre ellos, una vida extra.

Coge la campana y comenzarás desde este punto cada vez que mueras.

Pumpkin 2

En esta segunda fase encontraremos dos niveles secretos. Recorrer con rapidez este nivel nos evitará innecesarias complicaciones, eso sí, ten mucho cuidado con la plantas carnívoras.

Corre por debajo de las calaveras y los enemigos que botan. Quedarse parado puede ser letal.

Espera a que la planta carnívora se introduzca en su madriguera antes de pasar.

Ten mucho cuidado con la piraña cuando recojas los Bonus de esta habitación.

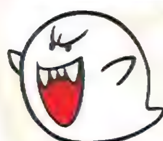
Apoyate en este bloque para conseguir los Bonus que hay a la izquierda.

Pumpkin 3

Estate muy atento al tiempo y a los saltos que realizas. Si lo haces, estarás muy cerca de completar esta Pumpkin Zone.

Para conseguir los bloques de interrogación que hay a la izquierda, deberás saltar en este punto tomando mucha velocidad.

No te preocupes si caes por alguno de esos precipicios. Todos tienen salida y, por supuesto, en ninguno encontrarás una muerte inminente.



Los dos bloques de interrogación deben ser golpeados desde abajo para liberar las Super-setas. Ten cuidado con las llamas de abajo.

Tus mayores problemas aquí serán los peces sin cabeza y, por supuesto, el habitual agobio de fantasmas y pinchos, todos dispuestos a acabar con alguna de tus valiosas vidas.

Mogollón de Bonus en estos bloques de interrogación para el avispado que se haga con ellos.

Pumpkin 4

Pumpkin Zona secreta 1

Para recoger la mayor cantidad de monedas en este punto, deberás presionar el botón de vuelo y mantenerlo pulsado para que Mario descienda lentamente de las alturas.

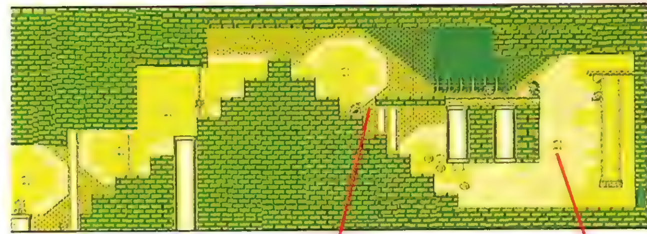
Como en todos los niveles de Bonus, hay toneladas de sorpresas. Para recogerlas, deberás calcular perfectamente tus saltos. A este nivel se accede desde Pumpkin.



La historia de todos los niveles: una gran variedad de enemigos, incluidos fantasmas, psico-máscaras de Hockey y, por supuesto, la bruja del final de nivel. Hay dos niveles secretos por descubrir en esta zona.

Cuando la bruja aparezca, uno de los calderos escupirá. Apártate rápidamente si no quieres incrustarte en los pinchos que hay en lo alto de la habitación. Aprovecha este momento para atacar. Deberás darle tres golpes.



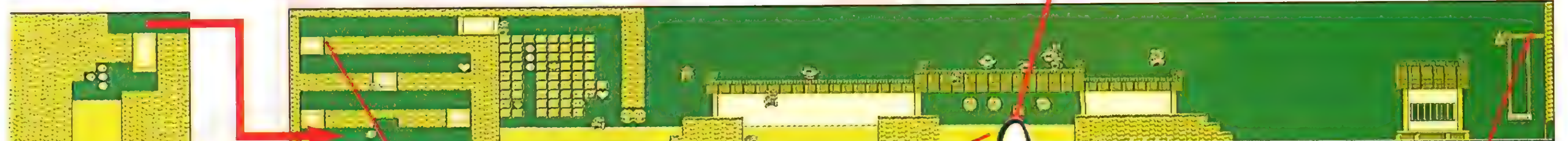


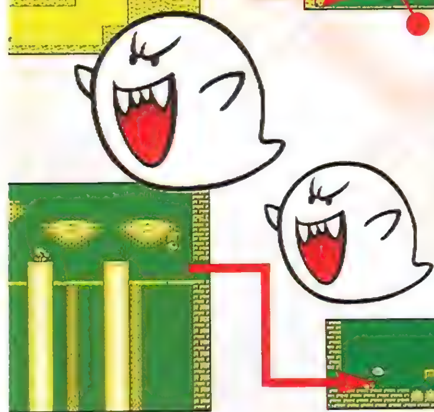


Para acceder al primer nivel secreto, sumérgete en este pequeño lago. El mapa de esta fase esta en la página anterior.

Salta sobre este bloque y así podrás luchar con Drácula. Salta sobre sus murciélagos para alcanzar una habitación secreta con una vida extra.

Salta sobre Drácula y después recoge la campana para acceder a la pantalla de Bonus.





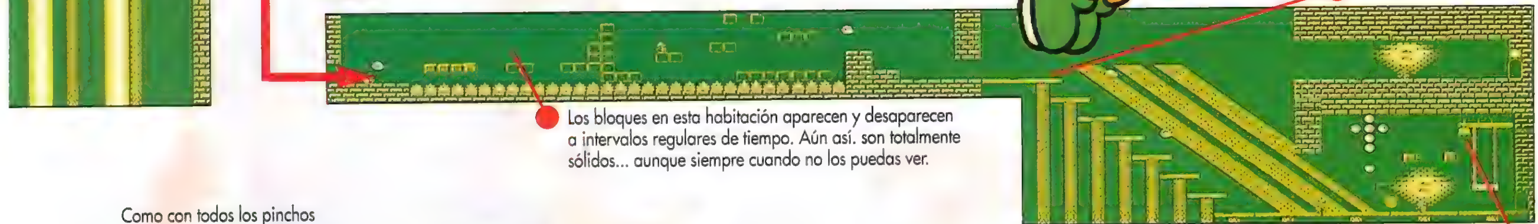
Para pasar esta pantalla, deberás encarar a los fantasmas y esperar a que estos se encuentren cerca de ti. Una vez hecho esto, deberás correr en busca de la tubería que te lleve a la siguiente planta. Después de la tubería final, podrás encontrar una vida extra y una suculenta seta.

Salta al agua y accederás a la primera fase secreta. Nada por debajo de la tubería mientras esquivas a la planta que hay en ella. Deberás ser Super Mario para destrozar los bloques que hay sobre ti.



No olvides golpear la campana de final de nivel para acceder a la pantalla de Bonus.

Podéis acceder a la segunda fase secreta con la ayuda de las orejas de conejo para alcanzar la parte superior derecha de la pantalla. El mapa de esta fase está en la página anterior.



Los bloques en esta habitación aparecen y desaparecen a intervalos regulares de tiempo. Aún así, son totalmente sólidos... aunque siempre cuando no los puedas ver.

Como con todos los pinchos deslizantes, la paciencia con ellos es la mejor forma de sobrevivir. Espera a que asciendan para pasar por debajo de elos.

No olvides recoger todas las monedas que hay en este punto. Aunque debas dar varias pasadas para conseguirlo, no te preocupes por el tiempo, tienes suficiente.

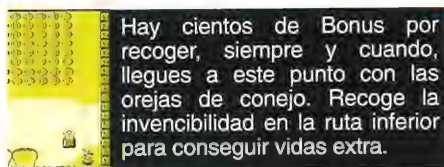
Si entras en esta zona de Bonus, podrás golpear los bloques que hay encima de este cuando salgas por una de las tuberías.

Busca el sentido a esta flecha de monedas. Quiere decir que ahí arriba hay un nivel secreto.

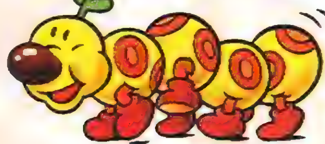




Para abandonar esta zona deberás salir por la última tubería, ya que el resto están bloqueadas.



Hay cientos de Bonus por recoger, siempre y cuando, llegues a este punto con las orejas de conejo. Recoge la invencibilidad en la ruta inferior para conseguir vidas extra.

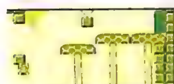


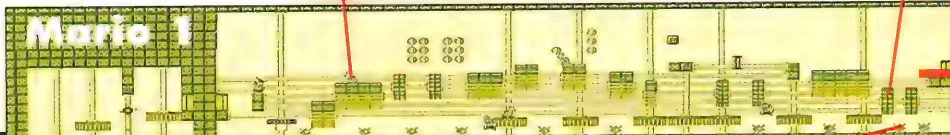


Al igual que hay cantidad de monedas, también hay cantidad de Koopas. Evítalas en vez de enfrentarte a ellas. Ten cuidado con los pinchos que hay sobre el suelo.

Estas ruedas dentadas se mueven lentamente cuando te sitúas sobre ellas. La salida esta en el interior de la tubería.

No intentes atravesar estos bloques si en ese momento no llevas las bolas de fuego.





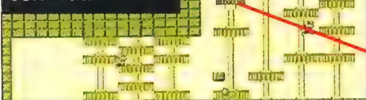
Atraviesa este nivel por la zona superior para no ser víctima de las minas que hay en el suelo.

Ahora estas en los mecanismos del gigante Mario. Deberás ser muy hábil con los saltos para acabar con vida.

Estas ruedas dentadas serán tu mayor problema. Cuando subas en ellas te escupirán. Abandónalas lo antes posible... si quieres seguir con vida.

Recoge las orejas de conejo para evitar los pinchos y recoger la campana.

hay cantidad de monedas aquí, pero deberás utilizar las bolas de fuego para pasar a través de estos bloques.

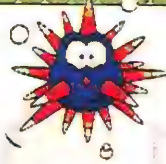




Mario 2

Los enemigos de este nivel serán los molestos cañones y los Goombas voladores. Estate muy atento a los globos con pinchos, un toque y Mario será historia.

Calcula muy bien tus saltos para poder acceder a todos los bloques de Bonus que hay en esta zona.



Golpea a este bloque de Bonus para conseguir la primera seta de este nivel.

Para recoger esta vida extra debes dejarte caer por la segunda tubería de la derecha.

Mario 3

Bazooka Bills y viajes sobre cadenas estarán a la orden del día en este nivel. ¡Un poquito difícil!

Una vez que el cañón dispare uno de sus proyectiles, tendrás pocos segundos para saltar sobre él y esquivarlo. Deberás tener mucho cuidado con el salto.

Si te mueves con la ayuda de estos bloque móviles, en determinados momentos deberás saltar para evitar los proyectiles de los cañones.

No golpées este bloque de Bonus hasta que el payaso que hay en el interior se retire.

Sitúate sobre los cañones hasta que estos lancen el proyectil, ahora, deslízate por las distintas plataformas hasta llegar a la planta inferior donde encontrarás alguna "ayudita"

Mario 4

Puedes saltar a los bloques sobre los que giran los pinchos volantes sin recibir ningún daño.

Ve a través de este pequeño túnel para acceder a una mini-pantalla de Bonus.

¡Atentos al paseito de Mario por Legoland! Los pinchos volantes y los cañones serán tus peores enemigos. ¡Ten cuidado con ellos!



Turtle 1

Procura no mantenerte estático durante mucho tiempo cuando te encuentres con este pez. Engáñale moviéndote en dirección contraria a él.

Sumérgete en el agua y golpea los bloques que te marcamos.

Turtle 2

Empezarás, más o menos, por aquí. Hay ciertos puntos con bloques de Bonus que vendrán muy bien cuando estés falto de monedas y poderes.

Ve por aquí para encontrar la zona secreta de las tortugas.

Sigue este camino para poder golpear la campana.

La mayoría de las fases de esta zona se situan bajo el agua. Aunque podría ser un nivel que guardase muchos misterios, en realidad vamos a encontrar muy poco, tan solo el camino de salida.

Procura recoger todos los Bonus y monedas que hay en el camino, después, continúa por la derecha.

Si no tienes las orejas de conejo no podrás coger todas las monedas. Recogerás más, eso sí, si saltas desde el borde de las plataformas.

Anda por el suelo hasta el cañón dispare. Una vez hecho esto, salta sobre él para esquivarle de una forma fácil.

Turtle: Zona secreta

Haz el salto del tornado en esta plataforma de bloques.

El tercer nivel de esta zona es mucho más bonita que el resto de fases. Conseguir las orejas de conejo puede resultar de vital importancia en este nivel. Si lo tienes, ¡¡¡utilízalo!!!

Turtle 3

Salta sobre la gelatina para conseguir las monedas y Bonus que hay sobre ella.

Com con todas las "espinas", debes esperar a que estas se retiren para pasar bajo ellas.

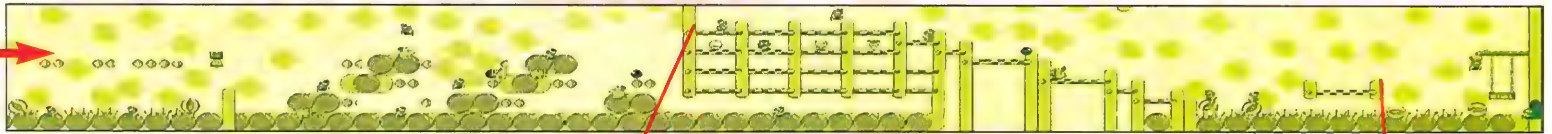
La tercera fase de la Turtle Zone se desarrolla en el estomago de una ballena. En su interior encontrarás... ¡¡pues eso, lo que suele haber en un estómago!!

Tree 1

La Tree Zone esta infectada de insectos y duendes que podrías confundir con árboles. Elige la ruta superior o inferior.

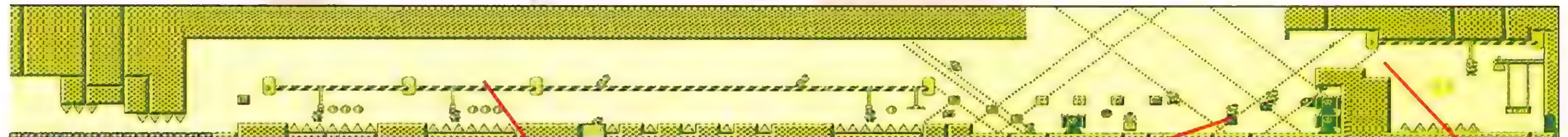
La ruta que elijas en este nivel no tendrá ninguna importancia. Tan solo, asegurate de recoger tantas monedas como te sea posible.

Salta al aire en este punto y un bloque aparecerá como por arte de magia. Continua saltando hacia la derecha y aparecerán una tira de estos.



Asegurate de seleccionar el camino correcto a seguir para conseguir el Bonus elegido. Una vez saltes, ya no podrás echarte atrás.

Deberás usar tus orejas de conejo si quieres acceder a la pantalla de Bonus.

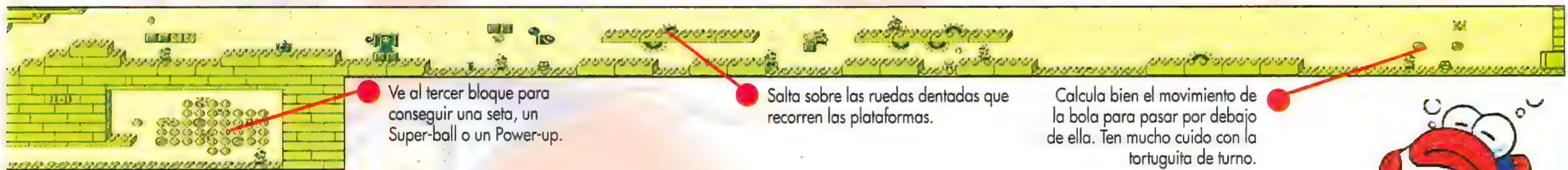


Si saltas al aire en este punto, aparecerán dos bloques que te darán acceso a una habitación secreta superior.

Si quieres salir con vida de aquí, sigue la ruta superior. La inferior, además de ser mucho más difícil, no te dará ninguna recompensa.

Salta sobre esas bolas para ser capaz de continuar tu camino a través de las cadenas.

Usa la grúa para transportarte, con un poco de suerte, hasta la pantalla de Bonus.



Ve al tercer bloque para conseguir una seta, un Super-ball o un Power-up.

Salta sobre las ruedas dentadas que recorren las plataformas.

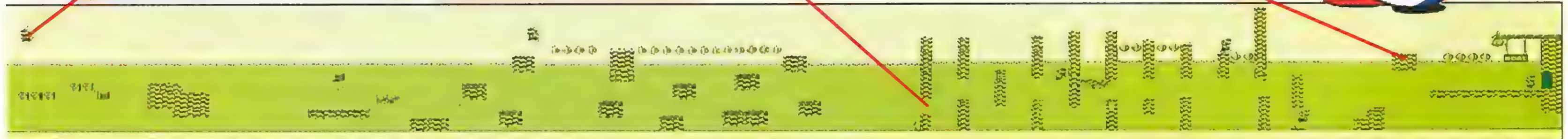
Calcula bien el movimiento de la bola para pasar por debajo de ella. Ten mucho cuido con la tortuguita de turno.



Pulsa el botón de salto repetidamente para nadar más rápido.

Nada con cuidado a través de este área ya que estas pirañas te atacarán.

Necesitarás situarte sobre este bloque para acceder a la pantalla de Bonus.



El primer nivel de esta zona es mucho más fácil de lo que puedas pensar. La última sección será más complicada ya que deberás «aprender» a nadar como un maestro.

Sigue el mapa para encontrar el camino hacia la inferior derecha (la salida).



Cuando te muevas por aquí, prueba a recoger todas las vidas extras.



Intenta acceder a estas plataformas para poder utilizar las orejas de conejo (y acceder al nivel de Bonus)



Para fulminar al pulpo del final de la Turtle Zone, espera a que este se deslice hacia abajo. Ahora, salta sobre el y golpéale. Necesitarás realizar tres veces esta operación para acabar con el y conseguir la moneda de esta zona.



Sitúate sobre las monedas y recogelas. Para salir de aquí, salta sobre la gelatina.

Entre la gelatina y los pinchos, te resultará muy difícil recoger estas monedas. Si de verdad lo necesitas, intentalo.

En este punto, deberás esquivar colmillos que aparecen por arriba y por abajo. Intenta desplazarte por el interior de la gelatina para evitarlos.





Sitúate bajo la campana. Ahora, lánzate hacia la superficie para coger esta. A partir de ahora, cada vez que mueras, comenzarás aquí.

Hay cantidad de monedas y Bonus escondidos en esos bloques.

Salta sobre estos bloques para acceder a la campana.

Tree 2

En este nuevo nivel será muy necesario pulsar constantemente el botón de salto para avanzar entre tal montón de gelatina.

En estos bloques de Bonus podrás recoger por primera vez un Power-up.

Para llegar a la parte superior de este difícil nivel, deberás moverte con decisión por las plataformas.

Déjate caer por la gelatina y accederás a una sección de la fase mucho más simple. Podrás conseguir las orejas de conejo (cerca de la primera tubería) que necesitarás para recoger todas las monedas que hay en esta sección.

Tree 3

¡¡No olvides esta vida extra!!.

Este majete cuervo se moverá siempre en forma de «U». Espera a que esté en la parte inferior de la pantalla para saltar sobre él. Haz esto tres veces y el pobre será historia.

Utiliza las nubes para acceder a esta plataforma (con la que podrás acceder a la zona superior del nivel).

Sitúate en este punto para evitar más fácilmente a la planta piraña que aparece de esta tubería.

Si no tienes muchas monedas, puedes utilizar las orejas de conejo para conseguirlas.

Este nivel resultará bastante traicionero ya que, un simple fallo en un de los saltos y caeremos en un profundo abismo.



Tree 5

Cuando los enemigos volantes estén en el punto más bajo de su recorrido , salta sobre sus cabezas y así alcanzarás la nueva plataforma.

Para entrar en el nivel secreto (al cual se accede desde el nivel «Tree 2»), necesitarás de las orejas de conejo.

Macro 1

"Arghhhhhhhhhhhhh!" Trata de recoger las monedas mientras caes con la ayuda de nuestro portentoso mapa. ¡Je, je!

Tree: Zona Secreta

Utiliza la plataforma deslizante para acceder a una estancia secreta y conseguir un Power-up (además de evitar a la hormiguita de la planta superior).

Asegurate de saltar con precisión sobre esta hormiguita. Caer sobre ella puede resultar muy, muy peligroso.

Macro 2

Aquí puedes conseguir un Power-up del bloque de Bonus. Eso sí, ten cuidado con la planta de la segunda taza.

Golpéa este bloque para conseguir las orejas de conejo.

En este nivel tendrás que estar muy atento ya que los enemigos aparecerán por cualquier lugar. Avanza con decisión... y con cuidado.

En el interior de la segunda taza hay una planta carnívora.

Macro 3

Atento a los Goombas y a las plantas carnívoras ya que te proporcionarán más de un quebradero de cabeza. Si no calculas bien los saltos...

Golpea este bloque de Bonus para conseguir esas «atractivas» orejas de conejo.

Salta arriba y abajo para que aparezcan los bloques invisibles. Estos, te guiarán hasta una bonita habitación llena de monedas.

Entra en esta tubería para transportarte a una habitación repleta de monedas.



Esta es una zona de Scroll lateral en la que no deberás correr excesivamente. No tiene mucha complicación y, además, no te será difícil alcanzar la campana que te transporte a la pantalla de Bonus.

Golpea este bloque para conseguir que Mario dispare unas efectivas bolas de fuego.

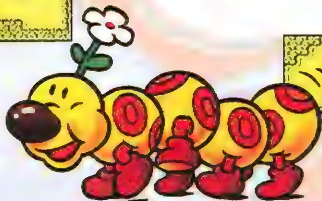
Asegurate de ser un experto en gelatina antes de intentar atravesar este área.

Como suele ser normal, espera a que las abejas estén en lo más alto de su recorrido para pasar.

Tree 4

Aquí hay gran cantidad de Bonus, ¡pero ten cuidado con las abejas!

Baja por esta tubería para llegar hasta los Bonus.



Si vas por la plataforma superior de esta sección, todo será mucho más fácil.

Hay toneladas de Bonus en estos bloques. Si llevas a Mario-Superball puedes golpearlos con las bolas de fuego desde aquí. Después utiliza el salto-tornado para conseguir los Bonus de los bloques inferiores.

Si tienes las orejas de conejo, te resultará mucho más fácil conseguir estas monedas.

Utiliza estas nubes móviles para alcanzar la última sección de este nivel.

Hay cantidad de monedas aquí. ¡¿A qué esperas para cogerlas?!

La «Macro Zone» es una versión «crecidita» de la «Mario Zone». No es más difícil que las demás y, en cambio, da mucha facilidad para acceder a las campanas de las pantallas de Bonus.

Si atraviesas esta puerta serás trasladado inmediatamente a una de las fases secretas de esta zona.

Corre todo lo posible en este punto para conseguir golpear a esta campana.

Asegurate de saltar desde esta plataforma antes de llegar a los pinchos o perderás una vida.

Una vez estés en la plataforma superior (con la ayuda de los bloques invisibles), este nivel se convertirá en un paseo.

Si llevas a Mario-conejo, podrás alcanzar la campana de Bonus saltando desde el borde esta plataforma.

No olvides golpear esta campana para comenzar desde este punto.

Si saltas para que aparezcan los bloques invisibles, podrás acceder a una plataforma superior repleta de monedas.



¡Haz que Mario golpee esta campana!

Salta arriba y abajo para que aparezcan los bloques invisibles.

Calcula bien tus saltos para avanzar por estas plataformas. Ten mucho cuidado de no tocar las llamas que hay en la zona inferior de la pantalla.

Libros y libros amontonados es lo que vas a encontrar en la librería de Mario. Hay muchas vidas y Bonus repartidas por los distintos bloques de este nivel.

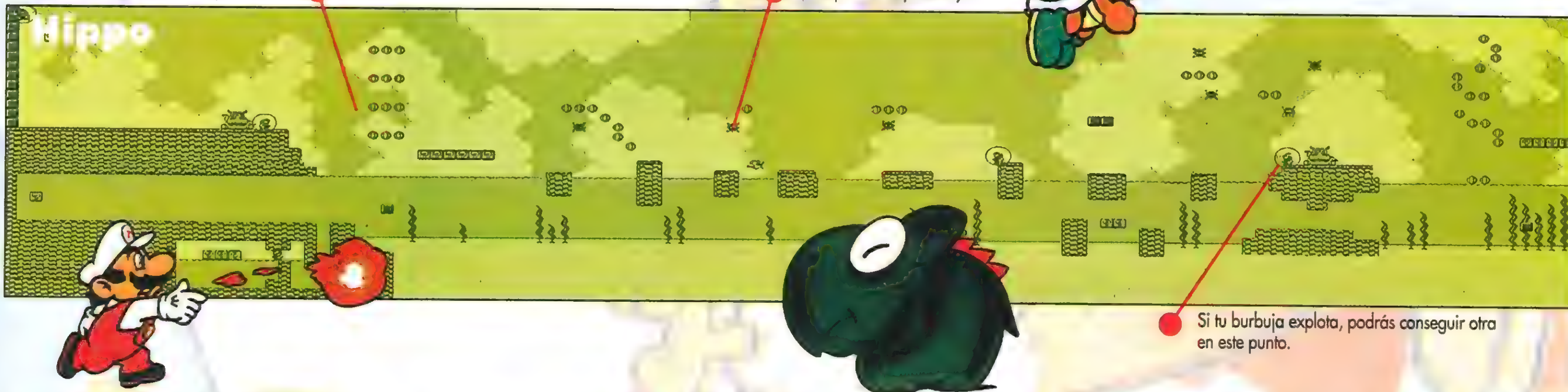
Macro 4

En este bloque hay una vida extra, pero uno de nuestro enemigos tratará de evitar que la consigamos. Acaba primero con él y luego ve a por la vida.

Si decides ir a por las monedas, deberás tener mucho cuidado con la cinta transportadora que te escupe hacia los pinchos. Salta antes de caer en ellos.

Introdúcete en una de las burbujas y viaja con ella por la zona superior del nivel No serás golpeado, recogerás Bonus y, además, llegarás a la «Space Zone».

No choques con esta bola de pinchos cuando vayas con la burbuja. Esta explotará y...



Si tu burbuja explota, podrás conseguir otra en este punto.

Esta «Star Zone» es Super-dura. Mario deberá anticipar sus saltos si no quiere morir al instante víctima de las estrellas que pueblan este nivel. Mario debe ir en el interior de su escafandra esquivando estas, al tiempo que la pantalla se mueve inexorablemente hacia la izquierda. Hay cantidad de Bonus en esta zona, pero son muy difíciles de conseguir.

Ahora que Mario ha aterrizado en la luna, deberá acostumbrase a la ingravidez de este satélite. Consecuentemente, los saltos de Mario son mucho más largos, con lo que puede esquivar plataformas que antes le eran imposibles. Recuerda que en esta zona, algunas rocas están colocadas estratégicamente para acceder a zonas que están abarrotadas de Bonus y monedas.

Space 1

Consigue esta vida extra haciendo aparecer los bloques invisibles que te llevan hasta ella. Hay decenas de bloques invisibles en esta zona, por ello, salta en su busca siempre que puedas.

Ve a la parte superior de la pantalla para atravesar con más facilidad este nivel.

Space 2

Sitúate en la parte superior de la pantalla y utiliza pequeños saltos para esquivar las estrellas.

Si necesitas un Power-up vuela hasta aquí y golpea este bloque.

¿Que mejor prueba que esta para comprobar nuestra habilidad en un estado de ingravidez? Si lo pasas, eres un genio.

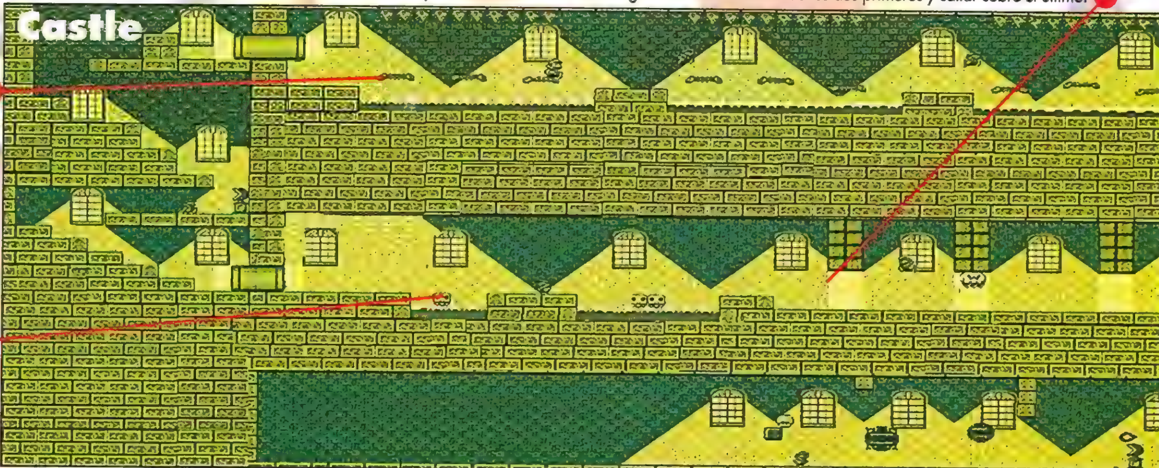
Si te dejas caer por esta chimenea, te encontraras con una agradable sorpresa en forma de 2 vidas extras.

Space 3

El propósito de estos bloques es golpearte para que caigas por una de las chimeneas antes de situarte sobre las plataformas.

Este es el nivel secreto. Mario recogerá los Bonus si es capaz de apoyarse en las estrechas pilas de rocas que hay. Con el Super-salto, aterrizar en este pilas será un poco más difícil. Un nivel más fácil

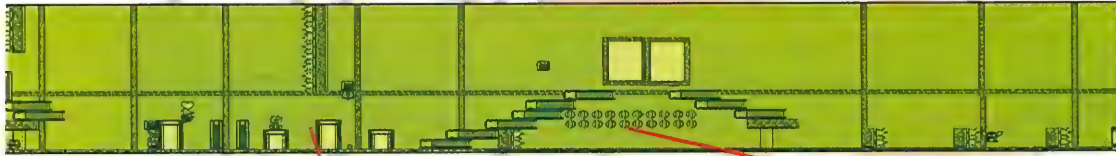
Los bloques «lanzadera» incrustarán a Mario aquí. La mejor forma de evitarlos consiste en ser Super Mario y correr a través de los enemigos. Deberás olvidarte de los dos primeros y saltar sobre el último.



Cada una de esas plataformas desaparecerá después de posarte en ella. Deberás tener mucho cuidado con tu salto ya que hay pinchos en el techo de la habitación.



Esas plataformas-calavera desaparecerán cuando les golpées. Cuida tu salto si no quieres caer al agua.



Obviamente, no es muy recomendable ir volando en este área ya que acabaríamos incrustados en los pinchos. Asegurate de golpear la campana de comienzo en este punto.

Déjate caer por este hueco para recoger estas monedas. Para salir, corre mientras saltas por la derecha.

La rata

La rata siempre realiza el mismo recorrido. Siempre sale por la misma tubería por la que ha entrado. Cuando esté corriendo por el techo, tendrás tiempo para calcular el momento en que vas a golpearle. Con tres impactos, acabarás con la rata y conseguirás una nueva moneda.

Para transportarte hasta la «Space Zone», debes introducirte por la puerta superior. Esto solo podrás realizarlo si vas dentro de la burbuja.



La «Hippo Zone» te dará el billete hacia la «Space Zone». Aunque hay pocos Bonus, deberás arriesgarte para conseguirlos y avanzar por la zona inferior de este nivel. Si te metes en una de las burbujas del comienzo del nivel, atravesarás este sin mayores problemas y, además, podrás recoger la campana de Bonus. Si al llegar al final de esta fase te introduces por la puerta inferior, serás trasladado, inmediatamente, al comienzo de esta misma fase.

Es muy probable que no convenga reventar nuestra burbuja para recoger estas monedas ya que, de lo contrario, no podremos acceder a la «Space Zone».

Estas rocas te indican que hay otra plataforma cerca de ella, y, como bien indica, ¡ahí está!

Salta de bloque en bloque para llegar hasta la puerta que comunica con la «Secret Zone».

Aquí está la salida secreta. Asegúrate de recoger todas las monedas.



Con el Scroll de pantalla, atravesar esta fase es mucho más complicado. Por suerte, hay una campana cerca, así, si mueres, comenzarás desde ese punto.



Una nueva prueba de valor para nuestro amigo Mario. Salta y guíale entre las dos filas de estrellas... y sus pinchos.

El guardián del Espacio



Mantente en lo alto de la pantalla y el láser pasará de ti. Ahora, muévete de izquierda a derecha para evitar los misiles que te lanzan. Golpéale en la cabeza cuando el «bicho» atraviese la pantalla.



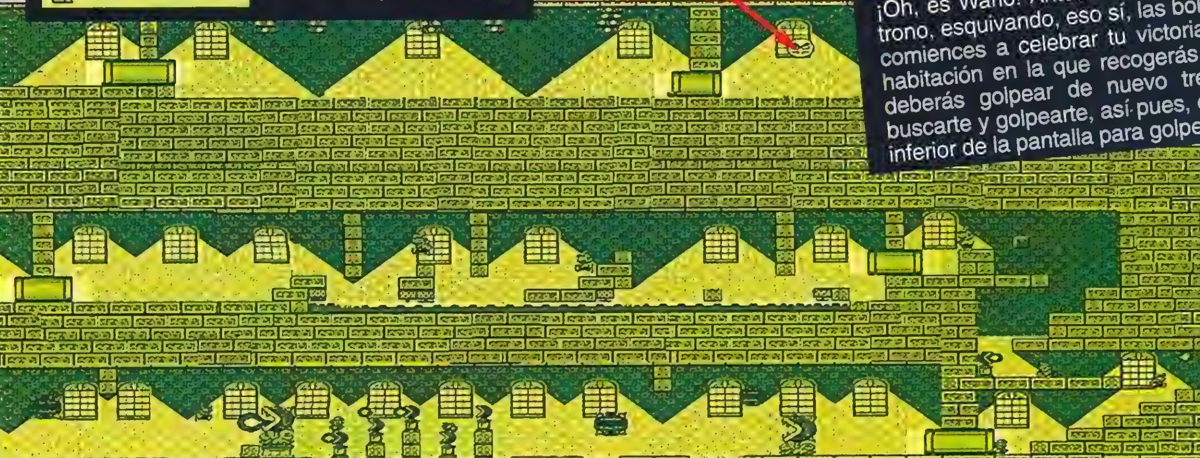
Salta dos veces sobre tan bonitas bolas para vencerlas. Hay dos habitaciones con dos de ellas en su interior.

Wario





¡Oh, es Wario! Antes de nada, debes golpearle tres veces en su trono, esquivando, eso sí, las bolas de luz que te lanzará. Cuando comiences a celebrar tu victoria, serás trasladado a una nueva habitación en la que recogerás las orejas de conejo. Con ellas, deberás golpear de nuevo tres veces a Wario. El bajará a buscarte y golpearte, así pues, espera a que este esté en la parte inferior de la pantalla para golpearle. Esquiva las bolas de luz.



¡Es él!, el castillo final al que solo puedes acceder si posees las seis monedas de los guardianes. La primera sección de este castillo te obligará a saltar constantemente para esquivar las bolas de lava. Los bloques-lanzadera tratarán de amargarte en la segunda sección, tras la cual, te introducirás en una carrera contra el tiempo, calaveras y bolas de lava. Finalmente, nos espera en su trono el mismísimo Wario.

MERCADILLO



**Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid**

■ Vendo los siguientes juegos de Game Boy: Chase H.Q., Double Dragon 2 y Super Mario Land por tan sólo 10.000 ptas (precio real 12.500), o los cambio por la consola Mega Drive con el juego Robocop incluido. A partir de las 7.
Preguntar por Miguel (hijo).
TF. (981) 806006

■ Quisiera vender consola Nes con sólo cuatro meses de uso, cinco juegos, cuatro mandos y el Nes Four Score, o bien la cambio por Super Nintendo con el juego Super Mario World.
Preguntar por Paco.
Tf. (967) 461101

■ Vendo los juegos Street Fighter II, Castlevania IV, Legend of Zelda y un mando todo para Super Nintendo, en buen estado y con caja e instrucciones,
Preguntar por Jorge.
Tf. (98) 5792841

■ Cambio ordenador Sony HB-20P (MSX) + accesorios+ joystick+cassete+18 juegos+ y consola (compatible con Nes)+accesorios+200 juegos en 1por Super Nintendo+1 pad+1 juego.
Preguntar por Salvador.
Tf. (93) 2125568

■ Desearía cambiar Master System 2 con adaptador de corriente, 1 mando, y los juegos Terminator, Alex Kid in Miracle World y el Moon-walker, por una Mega Drive o una Game Gear con algún juego. También la vendo por 15.000 ptas.
Fco. Javier Lopez Casado
C/ Dr. Juan Miró,10 1º 1ª Esc b
Santa Perpetua de Mogoda
C.P. 08130 Barcelona
Tf. (93) 5602674

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos (más el joystick SV333 Megastar) y con 9 juegos: Dynablaster, Star Wars, Galaxy 5000, Kick Off, Fourplayer Tennis, Rad Racer, Tennis, Hiper Soccer y California Games. El valor real de todo es de 70.000 ptas, y lo vendo casi nuevo por tan sólo 30.000. A ser posible en zona de Barcelona. De 5 a 7.
Preguntar por Juan.
Tf. (93) 3981284

■ Vendo consola Game Boy con 7 juegos, entre ellos el Double Dragon II y Mickey Dangerous Chase. También incluye el cable Game Link e instrucciones, todo por sólo 15.900 ptas (valor real de más de 25.000). También cambio por Game Gear con algún juego.
Javier Martín Sanchez.
C/ Pico de Artilleros nº184 2ºA
Madrid C.P. 28030
Tf. (91) 7734326

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos y el juego Ghostbusters 2. Todo por 11.000 ptas. Sólo Madrid.
Preguntar por Fernando (hijo)
Tf.7980024

■ Cambio Game Boy+cable de dos jugadores+auriculares stereo+5 fantásticos juegos+ lote de revistas. por Game Gear con sintonizador de T.V. y de regalo otra consola con juegos y tres guias con trucos... y algo más.
Fernando Poncela Moreno
C/ Virgen de la Luz nº14 2ºD
C.P. 28820 Coslada (Madrid)
Tf. (91) 6715369

■ Vendo tres juegos de Mega Drive, X-Men, La Sirenita y el Tazmania por 11.000 ptas y tres de Master System por 9.000, o los seis juntos por 15.000 ptas.
Ramón Soto Colomer
Buñol (Valencia) C.P. 46360
Tf. (96) 2501609

■ Cambio juegos de Mega Drive. Yo tengo el Golden Axe, Decappattac, Strider, Castle of Illusion, Batman Returns, etc...
Preguntar por Ivan.
Tf. (96) 5592465

■ Vendo juegos de Game Boy, Dynablaster por 2.500 ptas y Godzilla por 1.900 ptas, o los dos por 4.200. Tambien vendo el Super Hang On de Mega Drive por 3.000 ptas o lo cambio por Toki. Todos los juegos con instrucciones, pero los de Game Boy no tienen caja.
Christian Lopez Lopez.
C/ Bertrán i Musitu nº48
Barcelona Tf. (93) 6370329

■ Vendo los siguientes juegos para la Game Gear: Halley Wars, Wonder Boy 2, Sonic 2, Castle of Illusion, George Foreman´s KO Boxing, Psychic World y para Master System: World Grand Prix y Enduro Racer, todo por 30.000 ptas. Además regalo lupa de Game Gear y el video «La ley del más fuerte».
Preguntar por lagoba.
Tf. (94) 4233513

■ Vendo por separado una consola Master System II con tres juegos, Alex Kidd, Mickey Mouse y Darius II, y un pad control, todo por 15.000 ptas, y una consola Nintendo con 120 juegos como Probotector Tetris II o Mario Bros, y con dos mandos Turbo y pistola todo por 18.000 ptas. Todo en muy buen estado.
Roberto Garcia Montiel
C/ Padre Francisco nº6
C.P. 03009 (Alicante)

■ Cambio juego Blazing Skies de Super Nintendo por el Prince of Persia de la misma consola. Sólo Vigo y Pontevedra.
Preguntar por Fernando.
Tf. (986) 333373

■ Club Terror Consolero, el único para todas las consolas y además Spectrum. ¿Te atreves con un nuevo Club? Adjunta un sello y no dudes en escribir a:
Club Terror Consolero
Ctra. de la Sierra nº70 8ºI
C.P 18008 Granada

■ Cambio el Joe & Mac o el Addams Family por cualquier otro juego para la Super Nintenbo, a ser posible el

Zelda o el F-Zero.
Pablo Ruiz
C/ Cisneros 115 1ºIzq.
Santander (Cantabria)

■ Vendo juegos para Game Gear: Sonic 1 y 2, Shinobi, Chakan, Castle of Illusion, Olympic Gold, Wonder Boy 2. Precios a partir de 3.000 ptas. También vendo accesorios para la misma consola: cable de dos jugadores, super wide gear, fuente de alimentacion, sintonizador de Tv.
Javier Mateo Prous
C/ Raset 7, 5º 1ª
C.P. 08021 Barcelona
Tf. (93) 2015760

■ Cambio consola NEs con varios juegos (entre ellos Four Player Tennis, Super Mario Bros, Double Dragon, Kick Off, Jack Nicklaus, Track & Field Barcelona y Nintendo World Cup) por una Super Nintendo, o vendo cad juego por 4.000 ptas.
Preguntar por Eduardo.
Tf. (955) 380969

■ Cambio la consola Master System con los juegos: Super Monaco G.P. 2, Asterix, Alex Kiidd y Global Defense por los juegos de Mega Drive: Super MOnaco G.P. 2, Road Rash 2 y World Cup Italia 90.
Preguntar por Antonio.
Tf. (91) 4659906

■ Vendo consola Mega Drive junto con dos mandos y dos juegos (Batman y Shadow Dancer) por 19.000 ptas.
Preguntar por Chema
Tf. (91) 3736387

■ Vendo juegos de Atari Lynx: Super Off Road, Chess, etc... de 4.000 a 2.500 ptas.
Preguntar por Andrés.
Tf. (91) 8581300

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos, cuatro juegos (Super Mario Bros II, Zelda II, Willow y Goal) por 15.000 ptas o lo cambio por una Mega Drive o por una Super Nintendo. Tambien lo vendo por separado.
Preguntar por Jorge.
Tf. (96) 894059 / 3609838

■ Intercambio consola Mega Drive con tres juegos (Sonic, Streets of Rage 2 y Tazmania) para otra consola de 16 bits (Super Nintendo o Turbo Express), con algún juego a ser posible.
Preguntar por Rubén.
Tf (91) 3640245

■ Vendo consola Game Boy con los siguientes juegos: Shadow Warriors, Tiny Toons, Super Mario Land, Tortugas Ninja 1 y 2, Tetris, Fortified Zone, Battletoads, Star Trek, al precio de 36.000 ptas (valor real de 50.000).
Ernesto Vazquez Sainz
C/ Arboleda nº7
C.P. 28220 Majadahonda Madrid.

■ Vendo Master System II con nueve cartuchos y una consola Video Computer System con 160 juegos todo por 27.000 ptas, o lo cambio por una Mega Drive o una Super Nintendo con juegos.
Preguntar por Omar.
Tf. (96) 5289825

■ Vendo Mega Drive con 5 juegos, entre ellos: Sonic 1 y 2, Fantasia, etc... Todo ello con dos mandos y por sólo 28.500 ptas. De 8 a 9.
Preguntar por Lucas.
Tf. (954) 4514140

■ Vendo para Mega Drive los siguientes juegos: Flashback, Sonic 2 y Tazmania por sólo 13.000 ptas. también los vendo por separado.
Tf. (941) 250973

■ Vendo consola Nintendo (con caja y todo) con sólo 6 meses de uso y cinco juegos (Megaman 3, Super Mario Bros 3, Castlevania, Double Drgaon II e Isolated Warriors) todo por 20.000 ptas (precio real de 44.250 ptas), o lo cambio por una Mega Drive o Super Nintendo que tenga 1 ó 2 juegos. Todo está en perfecto estado.
Daniel Ramos Martín
C/ Lima nº55 1ºC
Fuenlabrada (Madrid)
Tf. (91) 6155887

■ Si tienes una Mega Drive o una Master System puedes apuntarte al club Akira. Envía en un sobre un sello y tus datos personales a:
Sergio Colomino Ruiz
Ctra. Marina,23 5º 3ª
Prat de LLobregat (Barcelona)
C.P. 08820

■ Cambio el juego Parodius más 400 ptas por el Tiny Toons o el Test Drive 2. También cambio el Parodius por uno de estos juegos: Gods, Rival Turf, Robocop 3, Sonic Blastman, Whirlo o Asterix. Cambio el Super Mario World por el Zelda.
Jordi Tomás Giné
C/ Guinguetes nº51
C.P. 25210 Guissona
Lérida Tf. (973) 550287

■ Vendo el juego Flsahback por 8.000 ptas y Sonic por 4.500 ptas con dos días de uso para la Mega Drive o cambio Flashback por uno de estos: Aladdin, Jungle Strike, Haunting, Chuck Rock 2, Super Baseball 2020, Gunstar Heroes, o Fantastic Dizzy. También compro Street Fighter 2 por 5.500 ptas. Sólo provonvia de Alicante.
Preguntar por Dani.
Tf. (96) 5447130

■ Cambio consola Super Nintendo con dos pads, un adaptador para usar juegos americanos y el Robocop III. Todo en perfecto estado, por consola Mega Drive con dos pads y un juego como mínimo. Sólo zona de Jaen.
David Gonzalez Vera
C/ Triana, 57
Martos (Jaen) C.P. 23600

■ Compro por precio a convenir (pero entre 3.000 a 5.000 ptas) cartuchos multiples de Game Boy, si puede ser que incluyan el Volley Fire y el Heiankio Alien.
Rad Spencer
C/ Magnolias nº20 1º
El Vendrell (Tarragona)
C.P. 43700

■ Cambio el Super Kick Off de Super Nintendo por Super Mario Kart y Addams Family por Pilot Wings, Starwing o Top Gear, de Super Nintendo.
Félix Alvarez Busnadiego
C/ San Cipriano 39 3ºC
Vicalvaro (Madrid) C.P. 28032

■ Quisiera cambiar un monopatín por una Game Boy o una Game Gear, si puede ser con juegos. MI tabla es una Santa Cruz Eric Dressen, con dos ejes Venture, dos ruedas Santa Cruz y dos California Pro, más elevadores. También cambio la Nes por cualquiera de las dos portátiles.
Preguntar por Alberto.
Tf. (93) 5603224

■ Vendo cosnola Game Boy en perfecto estado con 20 juegos (entre ellos Dr. Franken, Tetris, Castlevania, Dr. Mario, Motocross, Tennis, etc) por 20.000 ptas, o la cambio por la Mega Drive con 4 juegos, si puede ser con Sonic 2.
Preguntar por Joaquín.
Tf. (96) 3611595

■ Vendo Game Gear nueva, con lupa, dos juegos, Super Monaco y Columns por sólo 15.000 ptas.
Preguntar por Joan.
Tf. (93) 7753072

■ Cambio los juegos Days of Thunder, Isolated Warrior o Mach Rider por el Tortugas 2, Snow Brothers o Dragon Ninja para la Nes.
Jose Antonio García
C/ Caamaño nº58 3ºA
Valladolid C.P. 47013
Tf. 230959

■ Cambio Alien 3 de Master System por Krusty´s Fun House o Terminator
Preguntar por Oscar.
Tf. (957) 350316

Pues si amiguetes, después de tanto anunciarlo y pensar en ello, por fin estamos inmersos de lleno en las entrañables fiestas navideñas. Nos alegramos por vosotros, porque nos imaginamos que entre otras cosas, estos días de vacaciones os van a venir que ni pintados para recuperar el tiempo perdido con vuestra consola, y también -como no- por que suponemos que vais a disponer de más tiempo para enviarnos más cartas a esta, vuestra Tierra de las Consolas. No perdais ni un segundo, estamos ansiosos por recibirlas.



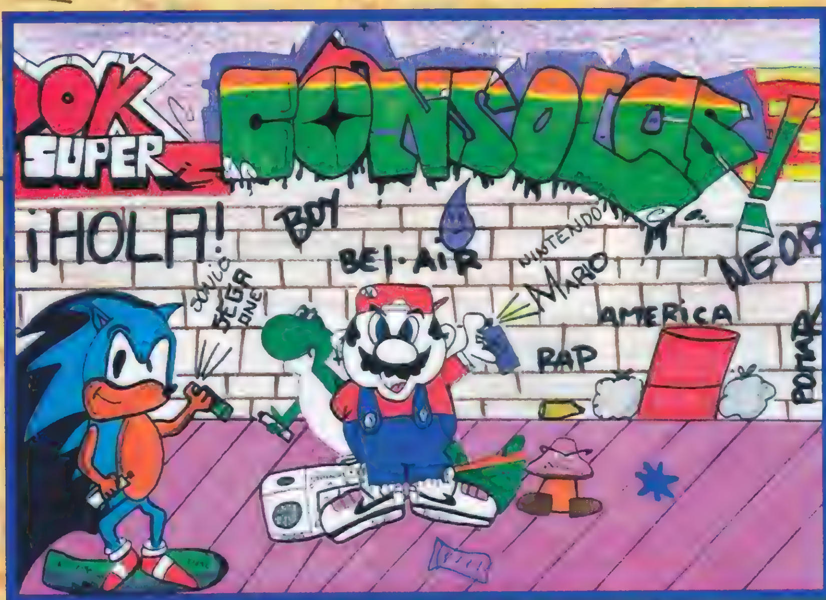
Los Tiny Toons se han ganado multitud de simpatías entre todos los consoleros, como es el caso de **Hector Ramirez**, de Logroño, que nos manda este bonito «retrato de familia».



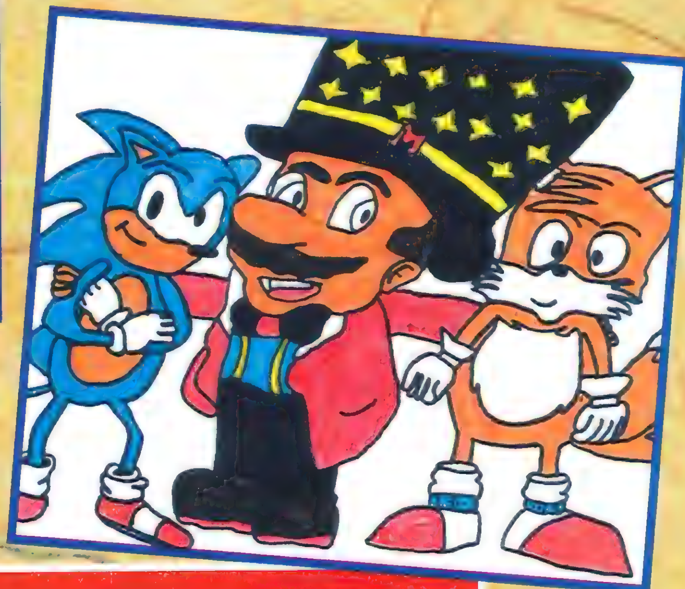
Ni se llama Spielberg, ni -para desgracia suya- cobra lo mismo que él, pero aun así, **Daniel Asensio**, de Madrid, ha querido poner su granito de arena al imparable ascenso de la «dinomanía».



Ni más ni menos que desde el otro lado del charco, más concretamente desde Argentina, nos llega esta sugerente visión de Street Fighter, que nos envía **Claudio Alejandro Boikoski.**



Por lo que se ve a **Juan Carlos Cucharao** le preocupa el buen entendimiento entre todos los consoleros, como muestra claremente su simpático dibujo.



Demostrando poseer una «curtida» mano en eso de hacer «graffittis», **Moises Oncina**, de Barcelona, nos manda esta colorista creación.

Y eso es todo amigos consoleros. Que empecéis el año con buen pie y que pronto nos inundeis con vuestras cartas del 94. Ah, nos las podéis enviar a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS
OK SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

ESPECIAL WIZ'N'LIZ

■ MEGA DRIVE



«Wiz'n'Liz», la última joya de Psignosys, nos enganchó a todos gracias a la sencillez de un juego que combinaba la habilidad con un desarrollo realmente trepidante.

En él, las pocimas que podiamos realizar con las frutas que recogiamos, permitían acceder a determinados niveles que nada tenían que ver con el juego en sí. Por suerte, los especialistas de Ok Super Consolas pusieron manos a la obra para prepararte lo que hoy te mostramos, todos los passwords, códigos y pócimas de este genial «Wiz'n'Liz».



Debemos aclararte que, para preparar las pócimas que te mostramos, debes conseguir las frutas necesarias en la tienda que al efecto han preparado los señores de Psignosys. Para acceder a esta, tan sólo debes introducir uno de los códigos que te facilitamos.

PASSWORDS

- ✓ **MGTP GLLS** - Ultima fase y secuencia final.
- ✓ **TCDT GBBS** - Elección de enemigo de final de fase.
- ✓ **CBSK LGQD** ó **MQHS PKDN** - Recibirás valiosas pistas sobre el juego.
- ✓ **BBBB BBBB** ó **TTTT TTTT** - Passwords para «listillos».
- ✓ **CDTG THFS** - ¡¡La tienda!!

CODIGOS

- Pon el juego en Pausa y pulsa simultaneamente A, B y C para finalizar la partida.
- Pulsa Start y C simultaneamente para entrar en la tienda de frutas, lugar en el que te encontrarás con una agradable sorpresa: ¡todos los artículos están a mitad de precio!
- Si pulsas C, A y Start cada vez que comiences un nuevo nivel (a excepción de la primera fase), no deberás recoger ninguna de las letras de bonus.
- Pulsa Start al tiempo que introduces la última letra de cualquiera de los passwords con la ayuda del botón C. Haciendo esto, la puerta de la tienda de frutas se abrirá, pero además, tu contador de estrellas se verá también incrementado en 100 unidades.
- Pulsa A, B y C mientras aparece el logo de SEGA para acceder a los niveles Super-difíciles de este Wiz'n'Liz.

POCIMAS



En este apartado hemos incluido los nombres de las frutas en inglés para que sea mucho más fácil identificarlas en la pantalla de la tienda:

- ▲ **APPLE-BANANA** - Abre la puerta de la tienda de frutas y hortalizas.
- ▲ **CARROT-PEAR** - «Wabbit Invaders».
- ▲ **BANANA-BANANA** - ¡Oh No! ¡Lemmings!
- ▲ **APPLE-POTATO** - Tiempo tormentoso.
- ▲ **APPLE-STRAWBERRY** - Abre la puerta
- ▲ **APPLE-BANANA** - Abre la puerta de la tienda.
- ▲ **APPLE-CARROT** - 5.000 Puntos.
- ▲ **APPLE-CABBAGE** - Tiempo x 2 (sólo una vez).
- ▲ **APPLE-LEMON** - 100.000 Puntos.
- ▲ **APPLE-PEAR** - Yo y mi sombra (¡¿?!)
- ▲ **APPLE-CHERRY**- 150 estrellas.
- ▲ **STRAWBERRY-ORANGE** - ¡Destroza a esos tipos!
- ▲ **STRAWBERRY-CARROT** - Puntuar doble (sólo una vez).
- ▲ **STRAWBERRY-MANGO** - ¡Sorpresa!
- ▲ **STRAWBERRY-ONION** - Tiempo tormentoso.
- ▲ **STRAWBERRY-PEAR** - ¿Hace un ping-pong?
- ▲ **BANANA-ONION** - ¡Catch!
- ▲ **BANANA-AVOCADO** - 45 segundos de tiempo extra.
- ▲ **BANANA-MUSHROOM** - Ralentizar contador de tiempo.
- ▲ **ORANGE-CARROT** - Conejos azules.
- ▲ **ORANGE-POTATO** - ¡Una de serpientes!
- ▲ **ORANGE-LEMON** - Oportunidad.
- ▲ **ORANGE-PEAR** - 40 segundos de tiempo extra.
- ▲ **ORANGE-AVOCADO** - 10.000 Puntos.
- ▲ **ORANGE-MUSHROOM** - El tubo de los mareos.
- ▲ **CARROT-CARROT** - Test de sonido.
- ▲ **CARROT-LEMON** - 80 estrellas.
- ▲ **CARROT-PEAR** - «Wabbit invaders».
- ▲ **CARROT-MUSHROOM** - Transforma frutas en estrellas.
- ▲ **POTATO-CABBAGE** - ¿Game Over?
- ▲ **POTATO-LEMON** - ¿Tu deseo?
- ▲ **POTATO-PEAR** - La fiebre del oro.
- ▲ **POTATO-MUSHROOM** - 250 estrellas.
- ▲ **CABBAGE-CHERRY** - La tierra de las sombras.
- ▲ **MANGO-AVOCADO** - ¡Ja, ja!
- ▲ **MANGO-MUSHROOM** - 250.000 Puntos.
- ▲ **LEMON-MUSHROOM** - 1 segundo y 300 estrellas.
- ▲ **ONION-AVOCADO** - 125 estrellas.
- ▲ **ONION-MUSHROOM** - ¡Cheeseburguer!
- ▲ **PEAR-PEAR** - Guía.
- ▲ **PEAR-AVOCADO** - 200 estrellas.
- ▲ **CHERRY-CHERRY** - ¡Boiiiing!
- ▲ **AVOCADO-MUSHROOM** - Vida extra













ESPECIAL CODIGOS GAME GEINE



PARQUE JURASICO

■ MEGA DRIVE

Como todos esperábamos, un juego en el que se juntan tanto Steven Spielberg como los dinosaurios tiene que ser complicado por propia naturaleza. Por suerte, todos sabéis que para acabar con los juegos más difíciles está Ok Super Consolas, la única revista que te proporciona los más alucinantes códigos para las más complicadas aventuras. ¡Corre la voz!



AVDA-AA24 - Energía infinita.
BVDA-AA5G - Vidas infinitas.

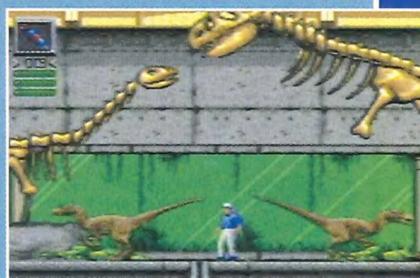
De los siguientes códigos, tan sólo puedes utilizar uno a la vez:
NPDA-AAG2 - Comienzas con 99 dardos de banda azul.
NPDA-AAG2 + AKDA-AAG4 - Comienzas con 99 dardos de banda roja.
NPDA-AAG2 + AVDA-AAG4 - Comienzas con 99 granadas de gas.
NPDA-AAG2 + AZDA-AAG4 - Comienzas con 99 granadas de flash.
NPDA-AAG2 + A7DA-AAG4 - Comienzas con 99 granadas de conmoción.
NPDA-AAG2 + A3DA-AAG4 - Comienzas con 99 cohetes.
NPDA-AAG8 - Comienzas con 99 disparos de fogueo.

Para elegir el nivel en que comenzará Grant, introduce uno de los siguientes códigos: **AJMA-JA7G + 9TMA-KGFL**, y después, alguno de los siguientes códigos:
AEMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 2.
AJMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 3.
ANMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 4.
ATMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 5.
AYMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 6.
A2MA-JAFN - Grant comienza en el nivel 8.
A6MA-JAFN - Grant comienza en el nivel 9.
BAMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 10.
BJMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 11.
BNMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 12.
BTMA-JAFN - Grant comienza en el nivel 13.











Este código sólo vale para un nivel, pero aun así tal vez te resulte interesante:
CX1T-GA5C - Gas infinito en el rio.

Para elegir el nivel en que comenzará el Raptor, introduce uno de los siguientes códigos:
B3JA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 2.
B7JA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 3.
CBJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 4.
CFJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 5.
CKJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 6.
CPJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 7.
CVJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 8.
CZJA-JAB8 - Raptor comienza en el nivel 9.